VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

中国围棋协会·中国围棋协会培训中心指定教材

围 棋

WEI QI

邱百瑞 著

中国统计出版社

（京）新登字 041 号

图书在版编目（CIP）数据

围棋/陈祖德主编. －北京：中国统计出版社，1999.8
ISBN 7-5037-3010-2/G·74

Ⅰ.围… Ⅱ.陈… Ⅲ.围棋-基本知识 Ⅳ.G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字（1999）第 25761 号

围　棋（第一册、第二册）

主　　编/陈祖德
责任编辑/马　平
出版发行/中国统计出版社
通信地址/北京三里河月坛南街 75 号　邮政编码/100826
办公地址/北京市丰台区西三环南路甲 6 号
电　　话/（010）63266600-30507（总编室）
　　　　（010）63459084 63266600-22500（发行部）
印　　刷/北京兴华印刷厂
经　　销/新华书店
开　　本/787×1092mm　1/16
字　　数/110 千字
印　　张/14.625
印　　数/1—30 000 册
版　　别/1999 年 7 月第 1 版
版　　次/1999 年 7 月第 1 次印刷
书　　号/ISBN 7-5037-3010-2/G·74
定　　价/28.00 元（第一、二册）

中国统计版图书，版权所有，侵权必究。
中国统计版图书，如有印装错误，本社发行部负责调换。

围棋教材编委会名单

主　　编·题名：陈祖德　中国棋院院长

中国围棋协会主席

副主编·序：王汝南　中国棋院副院长

中国围棋协会培训中心理事长

编委会主任：华以刚　中国围棋协会秘书长

中国围棋协会培训中心主任

编委会副主任：华　荣　中国围棋协会培训中心副主任

执行主编：吴玉林　国家少年围棋队主教练

编　　委（按姓氏笔划为序）：

左　兴　刘善承　许婉云　朱宝训

陈克忠　邱百瑞　邵福棠　汪　凯

杨光辉　郑怀德　赵之云　蔡中民

责任校对：陈　晨

序

围棋是我国民族文化中的瑰宝，它体现了中华民族对智慧的追求。古人常以琴棋书画论及一个人才华和修养，其中棋就是指围棋，由此可见围棋在我国文明史上的地位。目前，世界棋坛中、日、韩三国鼎立，竞争日趋激烈。面对日本围棋强劲的综合实力，韩国围棋的突飞猛进，中国围棋怎么办？中国围棋的出路在哪里？在目前市场经济的大环境下，要想站稳脚跟，并取得长足进步与发展，中国围棋只有转变观念，转换机制，走社会化发展之路。

围棋的社会化之路，首先是向社会普及围棋文化，扩大围棋人口，这是围棋事业发展的根本。优秀的传统文化只有在大众的关注和传承中得到发展。大众关注，新闻媒体才会关注；大众爱好，企业就会参与，企业通过参与围棋活动提高知名度，更多获得大众的认知度，进而使围棋成为企业文化的载体。这些反过来又必然促进中国围棋职业化进程，推动围棋水平的提高。当我们看到李昌镐这样的一流高手时，更要看到韩国的围棋爱好者众多，一些学校设有围棋课，电视有专门的围棋频道等这样一些发展围棋的良好环境。

中国围棋要有突破性发展，必须要顺应形势，使围棋走向市场。而围棋市场的形成也有赖于围棋运动的普及。没有广大棋迷对中国围棋的关注和参与，没有雄厚的群众基础，就无从谈及围棋市场的形成。反之，扩大围棋人口，使千百万人都会下围棋，都具有浓厚的兴趣，关心围棋的兴衰，参与围棋赛事，以此培育出围棋市场，围棋比赛以及相关的活动便成为一种社会性文化需求，成为一项热门产业，围棋内

在的生命力就会与时代脉搏合拍。“国运兴，围棋兴”，企业赞助和围棋爱好者队伍将会不断扩大，人才将会不断涌现，经费将会有经常的来源，整个事业就会兴旺发达。

围棋向社会普及的最重要方面就是让千百万中小学生都来学围棋，这样做其意义远远超出了围棋事业本身。当前广大中小学正进行的教育改革，十分重视和强调学生的素质教育，而围棋本身具有良好的素质教育功能，可以帮助广大中小学生提高思维能力，增强记忆力，促进各科文化知识的学习，可以磨炼中小学生的意志毅力及培养良好的心理素质，陶冶情操，提高文化品位。中国围棋协会和团中央宣传部共同倡导的“千官百万”青少年棋艺培训和技术等级测试活动也正是基于上述考虑而推行的一项有意义的活动。

为此，中国围棋协会、中国围棋协会培训中心精心组织编写了一部系统的围棋教材，用于中小学围棋教学。全部教材共五套，分别为学生用书三套：《围棋》（1—5册）、《围棋参考》（上、下册）、《围棋故事》（上、下册）；教师用书两套：《中国围棋史》、《围棋教师必读》。过去的围棋教材重点内容是围棋技法，这部教材，在以往的基础上更强调了围棋文化，更重视对学习者围棋文化素质的培养。我们希望这部教材的出版既对成人的围棋普及有所促进，更能成为孩子们喜爱的围棋教材。当然，这部教材仍有不完善的地方，特别是如何适应青少年的需要，这都须在教学实践中不断完善，欢迎各方有识者提出宝贵意见。

王汝南

1999年6月

目　录

第一课　打入与补强的初步概念 …………………………………… 1
第二课　定式（一）　小飞挂 …………………………………… 5
第三课　死活与眼位大小的关系 ………………………………… 9
第四课　不下废子…………………………………………………… 12
第五课　吃子手筋练习……………………………………………… 15
第六课　实战分析…………………………………………………… 20
第七课　切断的手法………………………………………………… 23
第八课　围地与围根据地…………………………………………… 26
第九课　定式（二）　黑大飞……………………………………… 29
第十课　眼形要点（一）虎………………………………………… 32
第十一课　补断……………………………………………………… 35
第十二课　官子的种类……………………………………………… 39
第十三课　对杀的技巧……………………………………………… 43
第十四课　实战分析（15×15 授七子） ………………………… 47
第十五课　棋形的概念……………………………………………… 50
第十六课　布局——立体比平面更有发展………………………… 54
第十七课　眼形要点（二）二·一路 …………………………… 59
第十八课　切断后的处理常识……………………………………… 62
第十九课　定式（三）小飞挂、一间夹…………………………… 66
第二十课　劫的知识………………………………………………… 70
第二十一课　打入后的攻防………………………………………… 73
第二十二课　先手的知识——先手交换…………………………… 76
第二十三课　压的用法……………………………………………… 80
第二十四课　官子大小的计算……………………………………… 84
第二十五课　吃子的手筋…………………………………………… 87
第二十六课　定式（四）小飞挂、二间高夹……………………… 90

第二十七课　角中常见形的死活……………………………………… 95
第二十八课　布局——拆……………………………………………… 98
第二十九课　“打”的作用 …………………………………………… 103
第三十课　行棋要决——扳二子头与扳三子头 ………………… 106
第三十一课　高手实战中着法的意义（一） ……………………… 110
第三十二课　高手实战中着法的意义（二） ……………………… 113
习　题　…………………………………………………………… 116
习题解答　…………………………………………………………… 159

第一课　打入与补强的初步概念

图 1-1　对于白方拆三的阵地黑 1 直接投入，术语称为打入，打入后就会产生孤子，由此引发一场战斗，打入是中盘战斗的重要内容之一，也是一门基本技术，如怎样选择打入的着陆点，打入的时机，打入后的攻防等等。本课只是先谈一下打入的种类。

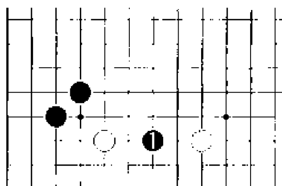


图 1－1

图 1-2　黑 1 的打入极其重要，它不仅破坏白方围地的企图，而且使白方左、右两处都成为孤子。这种打入所引发的战斗必然是黑方有利，其破坏性也是最大的。

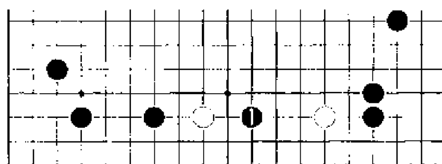


图 1－2

图 1-3　正因为黑先于 A 位打入的后果很严重，故白 1 先补强阵地也是极为重要的一手。

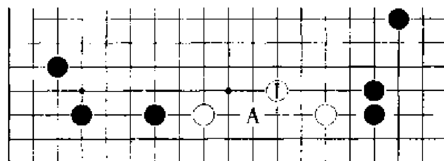


图 1－3

图 1-4　黑 1 打入左下白方的阵地，使白下边的Ⓐ子也成为孤子，由于白方能先动手，故这样的战斗白稍有利，这是黑方入侵，破坏白方围地应付的代价吧。当然，这里战斗的结果如何还要看周围双方力量的对比以及战斗的技巧等因素了。应该说这是一种最为常见也是很重要的打入。

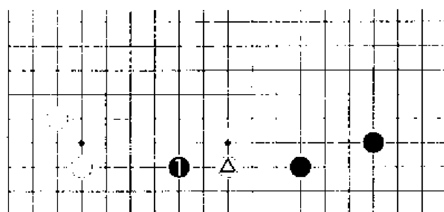


图 1－4

图 1-5　白 1 补强阵地同样也是重要的一手。

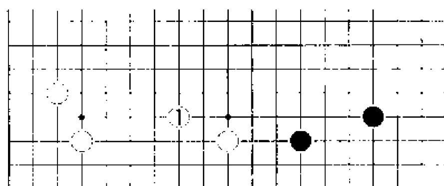


图 1－5

图 1-6　黑 1 攻入白阵，而白方左边是拆二的阵地，右边是小飞守角的阵地，都是有独立作战能力的小分队，比起黑 1 孤军入侵来说要强大得多，这种入侵只是破坏敌方围地。而黑方自身很可能遭到一阵痛击，故这样的入侵其破坏力最小，也是最没有紧迫感的入侵。

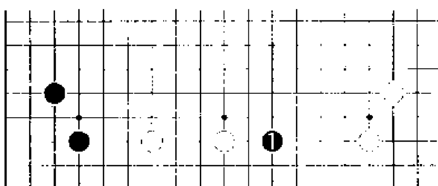


图 1－6

图 1-7　白 1 的补强也是不急的一手棋。因

为白方并不惧怕黑A位的入侵。

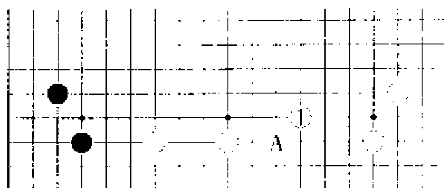


图1-7

图1-8　黑1、3、5连续向右拆二围地的布局是有问题的，因为这样的阵地中黑1不是急所。

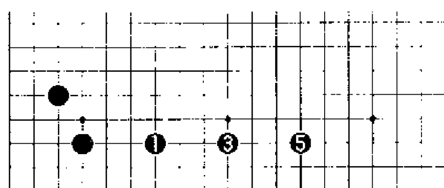


图1-8

图1-9　黑1拆二先强化◬子，而不惧怕A位入侵是正确的，也是一种积极的布阵，黑1如于A位补强则是消极的围地。

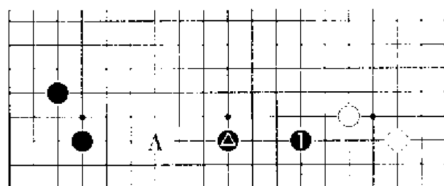


图1-9

图1-10　白方在右下有以单关补角为基地向两边扩张的即立体化的理想阵地，黑1采用四路上的尖冲以阻止白继续立

体化的膨胀是正确的方法，术语称为浅削，只要自身不受到太厉害的攻击而使白只围到三路下的空就是浅削的目的。

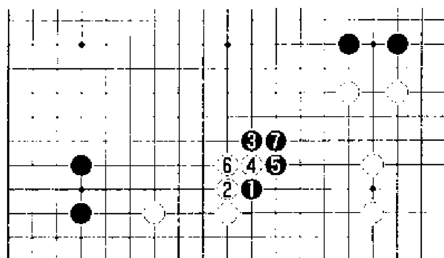


图 1－10

图 1-11　白 1 入侵黑阵，黑 2 立阻止白边角连通，白 3 再点，以下至黑 14 虎补，白先手破坏了黑方的地域，但黑方得到的是厚势，入侵是否合算就要看黑方厚势的作用有多大了。这是一个入侵的时机问题，即白方要等到黑方的厚势不能发挥多大作用时才可侵入活角，所以，这一类的打入破坏性是不大的，只是一种实地和外势的交换。

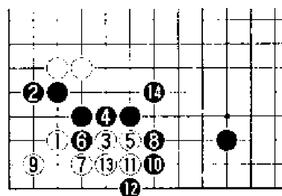


图 1－11

第二课　定式(一)小飞挂

定式是角上双方争夺后合理的结果，作为初学者学习定式主要不是背出这样的结果（即定式的全过程），而是学习其中每手棋的大致意义及双方都能接受的结果是怎样的分割。

图 2-1　对于黑占星位，白 1 小飞挂是使用率最高的挂法，黑的下法有 A 位靠压，B 位小飞，C 位大飞，D 位单关，E 位一间夹，F 位三间夹，G 位三间高夹，H 位二间高夹等等。

一、靠压

图 2-2　黑 1 压后形成的定式通称靠压定式，白 2 扳，黑 3 长后白 4 有多种选择，如图长一手也是简明的下法。黑 5 挡不仅实利大而且有关双方根据地，白 6 拆也是围取根据地，黑 7 拆至星下是布局好点。（定式一）

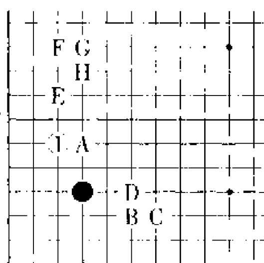


图 2－1

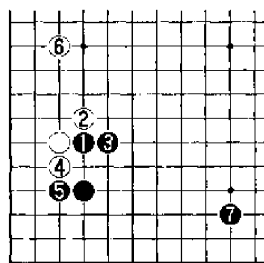


图 2－2

图 2-3　白 6 虎补断，黑 7 也小飞补断围地，以坚实对坚实。

图 2-4　白 1 托，进一步削减黑方角地，黑 2 可扳角，白 3

接，黑 4 接是正确的补断方法，如于 A 位虎，则可 B 位扳，黑角受损，以后白 5、黑 6 开拆围地。(定式二)

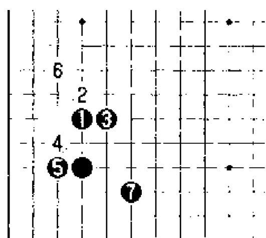


图 2－3

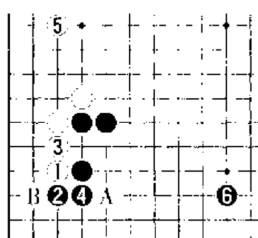


图 2－4

图 2-5　黑 2 挖也是一法，白 3 打是必然之着，白 5 双虎补断，黑 6 先手打，8 压一手以增强外势，黑 10 开拆至星下，以下白 A 位断和黑 B 位挡都是极大的官子。(定式三)

图 2-6　黑 1 虎下是重视角地的下法，白 2 打，黑 3 接虽成为愚形，但白也有两个断点，白 4 接五路是重视中腹，黑 5 打，白 6 打，黑 7 必须提！白 8 打后黑不加理睬而走 9 位是正着。值得注意的是黑不能△位粘，但也不能轻易地走 A 位挑起劫争。(定式四)

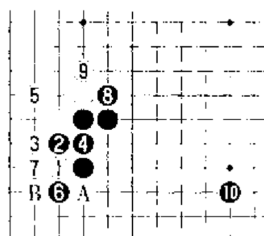


图 2－5

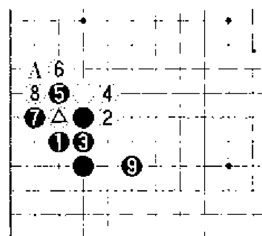


图 2－6

图 2-7　白立是重视地的下法，黑 2 断至 6 接是正常的对应，白 7 二路爬一手试黑应手，黑 8 应三三是正着，因于 A 位挡

看似得大角，但角中仍有手段入侵。(定式五)

近年来黑2有B位夹击的下法，尚在研究摸索之中，这里就不再介绍了。

二、小飞应

图2-8　黑1小飞应很坚实，也是近代用得最多的，白2小飞，黑3尖，白4拆，是安根的要着(定式六)。白4也可于A位小飞(定式七)。

近代黑3也有保留不下的，白若再占3位则黑B位拆二。

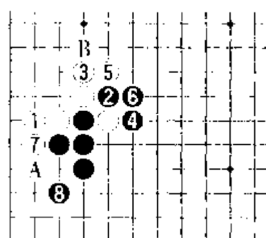


图2－7

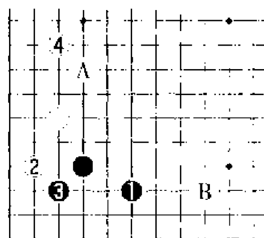


图2－8

图2-9　白1拦，黑需立即于3位挡，使己方彻底安定。若脱先，则白3爬，黑4如挡，白5点，黑6尖顶都是好手筋，但以下至白15顶后A位征和B位接必可得一，若白A位征能行的话黑棋崩溃，若征子不利白13应于B位接。

图2-10　白1点，黑2如接，则根据地被白轻松夺走。

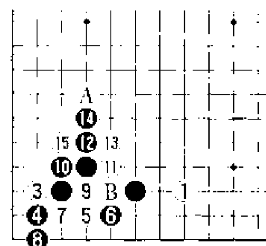


图2－9

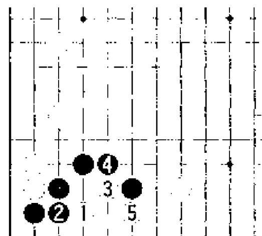


图2－10

图 2-11　白 1 小飞，黑 2 一间夹也是常用之着，白 3 尖夺角，黑 4 尖，6 扳夺取外势，至黑 10 征，外势很厚(定式八)，若征子不利就不甚好。

图 2-12　白 1 点角，黑 2 当然挡下，白 3、5 先手扳接后小飞，但白 11 必须补，否则黑 A 位扳，白角无法活，黑 12 小飞补断形成壮观的外势，黑有利。

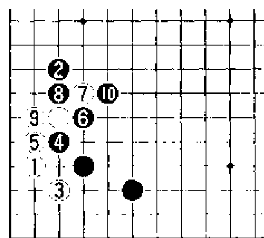


图 2－11

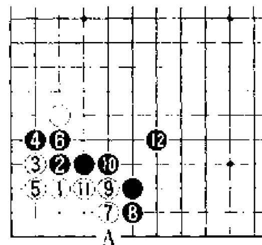


图 2－12

第三课　死活与眼位大小的关系

在大眼的死活一课中我们知道直三是后手活，直四就是活棋，“方四”是死棋，“刀五”是后手活，“板六”则是活棋，由此我们也就可知眼位（做眼的地位）越大就越容易活，因此，缩小眼位和尽可能的保持最大的眼位就是死活之争的重要手段。

图 3-1　白子在二路上爬了七个子，黑 1 扳、3 扳都是缩小白方眼位的手段。白 2 挡、4 挡也都是尽可能保持最大眼位的下法，但黑 5 点，白死。

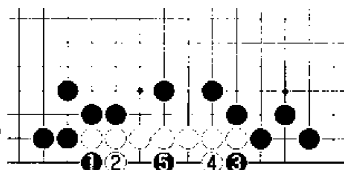


图 3－1

图 3-2　白 1 立，黑 2 扳，白 3 挡后有“直四”的眼位，白活。

白 1 于 A 位扳并不能扩大眼位，经黑 2 扳，白 3 挡后，黑 1 位扑，白死。

二路上爬七个子需后手做活，故有“六死、八活”之说，则二路上爬八个子才活，仅有六个子是无法活的，七个子需要后手补活。

图 3-3　角上白二路有五个子，黑 1 扳白 2 挡后仅有“直三”的眼位，黑 3 点，白死。白先于 1 位立即活。

角上有“四死、六活”之说，五个需后手活。

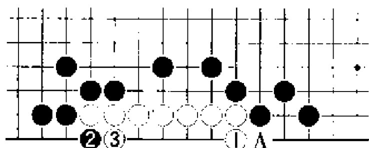


图 3－2

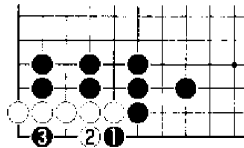
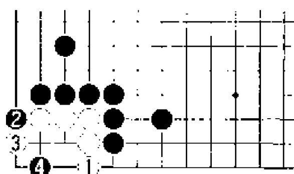


图 3－3

图 3-4　白角的眼位很小，白 1 立企图做活，黑 2 扳，缩小眼位，白 3 挡后只有“刀五”的眼位，黑 4 点，白死。

图 3-5　白 1 这边立，黑 2 同样扳，白 3 挡后仍只有“刀五”的眼位，黑 4 点，白仍死。


图 3－4

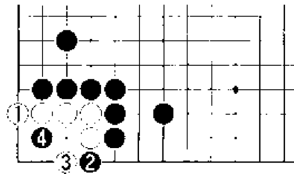
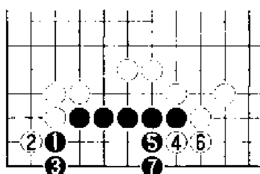

图 3－5

图 3-6　黑方三路上有五个子，黑 1 扳，3 立扩大眼位之着，白 4 扳，6 接是缩小眼位之着，黑 7 立形成“板六”而活。

图 3-7　白 1 立是阻止黑方扩大眼位，并保留进一步缩小黑方眼位的权利，黑 2 扳，4 立扩大眼位，白 5 冲，7 扳以最简单的方法缩小眼位致黑于死命。

故三路上有“四死、六活”之说，五个子则需后手补活。


图 3－6

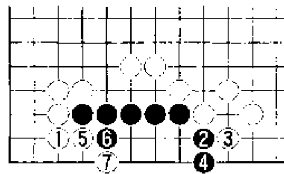

图 3－7

图 3-8　白三路上有五个子，尚有继续扩大的可能，黑 1 跳是缩小眼位的好手，白 2 扳、4 立扩大眼位，黑 5 爬，白仍死，其中白 2 如于 A 位冲，黑必须于 B 位退才行。

黑 1 如于 A 位挡则与上图相似，白能轻松做活。

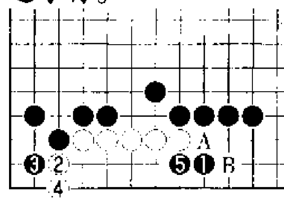


图 3－8

图 3-9　黑 1 阻止敌方以最小的眼位（即做成最小的眼）做眼术语称为点眼，这是一种

浪费敌方眼位的下法，它也是死活中的常用手段，与缩小眼位相互配合构成最简单、最基本的杀敌手段。

图 3-10　黑 1 若一味缩小眼位，则白 2 做眼即活。

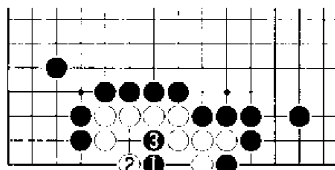


图 3－9

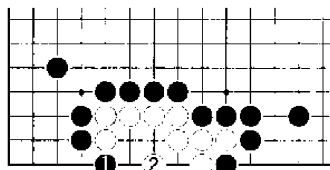


图 3－10

图 3-11　黑 1 缩小眼位，白 2 挡，黑 3 再扳，白的眼位太小无法做眼。

黑 1 若于 3 位扳是大错着，因白 4 位挡后 5 和 1 位必可得一而活。

图 3-12　黑 1 扳，白 2 先做眼是好手，黑 3 只得点眼，以下至白 6 打，黑三个子接不归，白活。

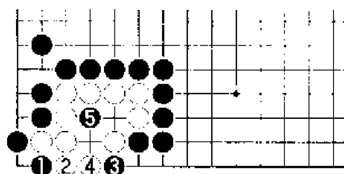


图 3－11

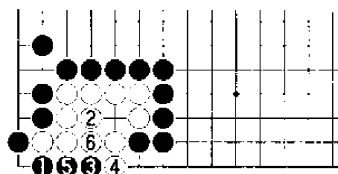


图 3－12

图 3-13　黑 1 点眼是杀白的关键之着，白 2 立，黑 3 再点，5 接，白死。

缩小眼位和点眼（浪费眼位）是从两个方面使敌方的眼位不足以做两个眼而活，应先考虑缩小眼位，若不行再辅之以点眼。

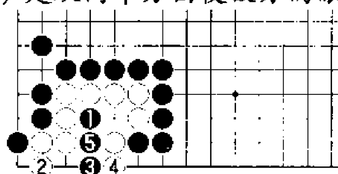


图 3－13

第四课　不下废子

每下一个子都要达到一定的目的，或是与围地有关，或是强化自身(如补断，出路通畅，围占根据地)或是削弱敌子(如切断，压缩敌子的出路乃至封住出路，挖根)等等。若下一子达不到任何的目的，起不了任何的作用则是废子一个，这是极大的浪费你的着子权。

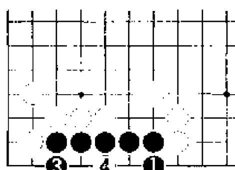
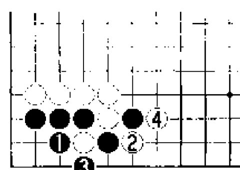

图 4-1

图 4-1　“六死、八活”是已经学过的，现黑只有五个子，更是无法做活的，今黑 1 立，白不加理睬仍是死棋，术语称为后手死，这是最要不得的废子，那么黑 3 再立是否废子，答案是肯定的，因黑 3 立并不能达到做活的目的，白 4 点，黑仍死，当然，黑 3 的废着比起黑 1 那种后手死的废着要好得多，只是浪费一个劫材而已。

图 4-2　黑 1 打吃一个无法自逃的子，也是一着用处不大的子，被白 2 打，4 征损失惨重。

图 4-3　黑 1 接才是目前最重要的着，白方仅有 2 位扳的利益。


图 4-2

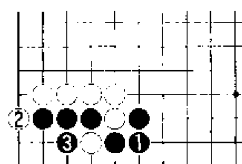

图 4-3

图 4-4　白 1 紧气，至黑 6 提，白下的子虽不能说全无用

处，但这样的紧气完全可以不下，留着以后当劫材使用，因黑方不会再在这里着子。

图 4-5　白 1 顶着黑方非常强大的棋既不能封黑的头，也不能挖黑棋的根，对黑棋可以说没有丝毫的威胁，若想以这样的着法来攻击这样强大的黑棋无疑是以卵击石，自讨苦吃，可以说这是一手废棋。

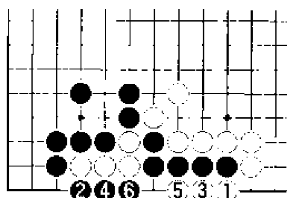


图 4-4

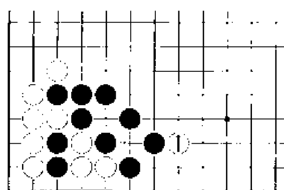


图 4-5

图 4-6　黑 1 尖一手也是废着，这块黑棋出路已经足够宽广，无需再度拓宽出路，这块棋的眼形足以做活，无需再度增加眼位，搞好眼形，应该下到其他更需加强的黑棋处。

图 4-7　黑 1 冲，白 2 挡，黑方并无后续的进攻手段，这手棋除了撞紧自身一气、浪费一个价值相当大的劫材外别无好处，故也是一个废子。

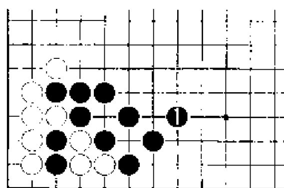


图 4-6

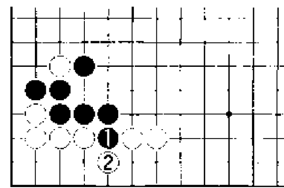


图 4-7

图 4-8　黑 1 冲，白 2 挡，黑有 3 位断的后续手段，白 4 如打，黑 5 打 7 征能达到吃子、封头的目的，故黑 1 冲是好手。

图 4-9　黑 1 接也是废着，因为两个黑子白是无法下一子将其切断的，故在技术上这两个黑子已经取得连络，黑再下一手将其连络是浪费的。

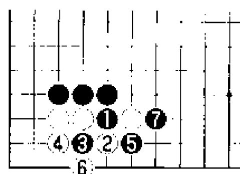


图 4－8

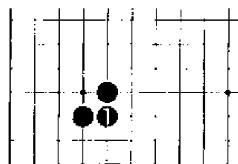


图 4－9

图 4-10　黑 1 虎，补掉 A 位的断点是必要且及时的，否则白将于 A 位断，黑必遭损失。

图 4-11　白 1 挤，准备下一手于 A 位断，黑 2 补一手后白并没有达到目的，白 1 之子也无甚用处，这种要连走两手才能达到某种目的的着法常常也是废着。

最后再强调一次，下一手棋一定要达到某种目的，若没有目的，或是明知无法达到目的的着法通常都是废着，下废着则是一种极大的浪费，应该竭力避免。

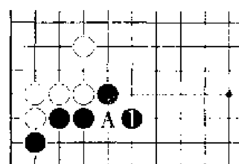


图 4－10

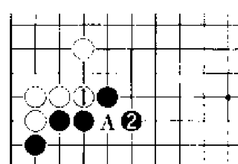


图 4－11

第五课　吃子手筋练习

在第一册里已经学过有关吃子的基本手段，如双打、征、枷、扑等等。本课将作一些练习以提高吃子的能力。

图 5-1 至图 5-10　黑先，能用什么手段杀死白子。

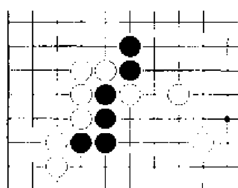


图 5－1

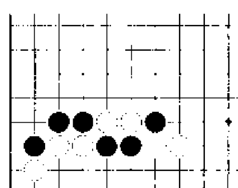


图 5－2

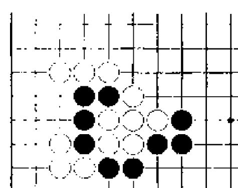


图 5－3

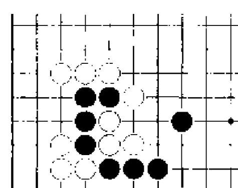


图 5－4

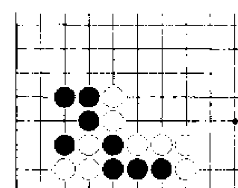


图 5－5

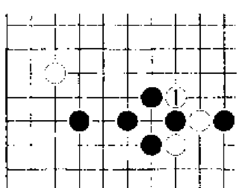


图 5－6

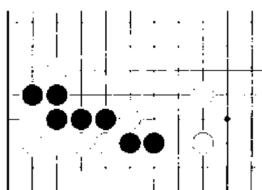


图 5－7

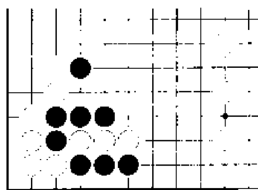


图 5－8

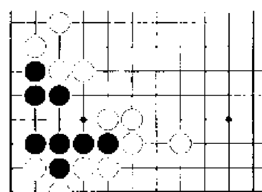


图 5－9

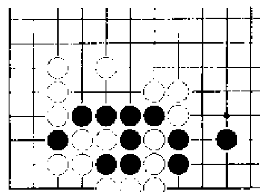


图 5－10

图 5-1 解甲　黑 1、3 连两打后再征，黑 9 直接向边上赶，这是一种变形的征子，这是唯一的吃法。

图 5-1 解乙　黑 1 至 7 直向下打是错的，白 8 闷打，黑四个子被杀。

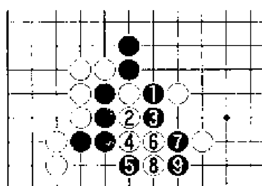


图 5－1 解甲

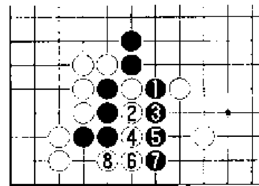


图 5－1 解乙

图 5-2 解甲　黑 1 打，3 再打能顺利征掉白子，黑方作战大获全胜。

图 5-2 解乙　黑 1 打，征的方向错误，至白 4 反打，黑征子失败。

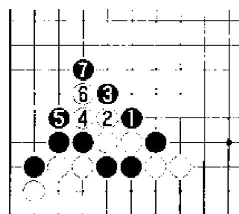


图 5－2 解甲

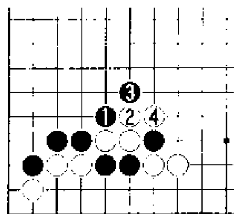


图 5－2 解乙

图 5-3 解　黑 1 打、3 再打一手后再转向征打能杀死白子。

图 5-4 解　黑 1 扑，白 2 如提，黑 3 打白 4 如粘，黑 5 断打能形成征子。

白 2 如于 3 位长，黑 3 可下 A 位打，白 2 位提，黑 6 位打，白死。另外黑 3 也可于 2 位接形成向下征的吃法。

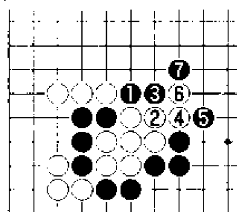


图 5－3 解

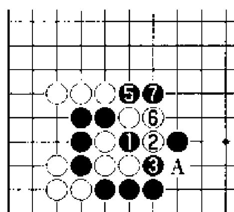


图 5－4 解 ④＝❶

图 5-5 解甲　黑 1 扳是必然之着，白 2 打，黑 3 一路滚打后又形成征的基本形。

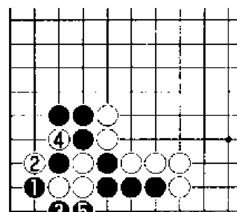


图 5－5 解甲

图 5-5 解乙　白 2 打，黑 3 接是错着，白 4 打，黑 5 长，7 打，9 扑是常用的杀法，但当黑 11 接白可于 12 扳形成有眼杀无眼，黑失败。

图 5-6 解　白 1 打，黑 2 断打是好手，

白 3 提，黑 4 打，白 5 如粘，黑 6 可征掉白子。

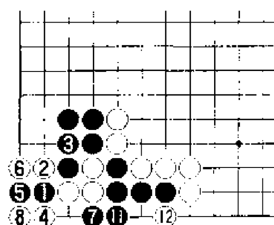


图 5－5 解乙 ❾＝❶ ⑩＝❺

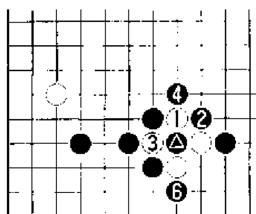


图 5－6 解 ⑤＝◭

图 5-7 解　黑 1 枷是正着，白 2 如逃，黑 3 扳住，白子无法逃脱。

图 5-8 解甲　黑 1 跳枷是好手筋，白 2 如长，黑 3 扳，5 夹紧能杀死白棋。

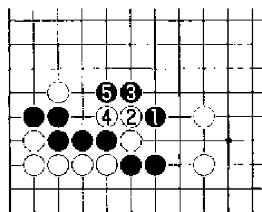


图 5－7 解

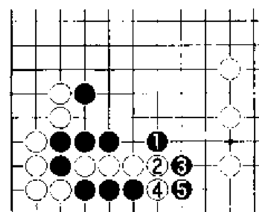


图 5－8 解甲

图 5-8 解乙　黑 1 打是错的，黑 3 再枷已不行，白 4 长，黑 5 再扳，白 6 可闷打黑棋，黑失败。

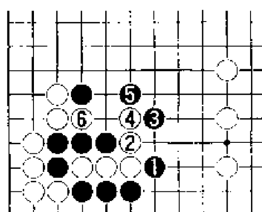


图 5－8 解乙

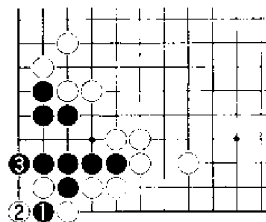


图 5－9 解

图 5-9 解　黑 1 扑是吃白的关键之着，白 2 提，黑 3 立，白两个子已无法接回，黑棋能活。

图 5-10 解　黑 1 扑，白 2 提，黑 3 能从容长出，白 4 紧气，黑 5 打，白五个子已无法连回，被围的黑棋得以逃脱。

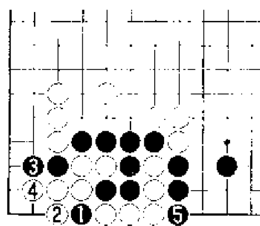
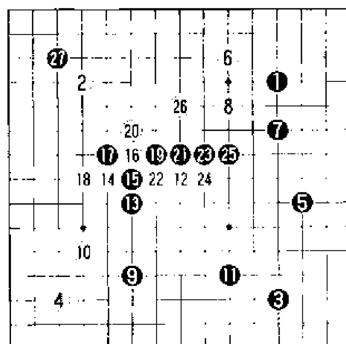


图 5－10 解

第六课　实战分析

这是 15×15 路小棋盘的对局谱，对于水平较低的小学员来说小棋盘的对局更直观，也更容易培养兴趣。



第一谱 1－27

第一谱图 1—27

黑 1 至 11 是堂堂正正的布局。

白 12 占据中央虽有扩大己方的模样、压缩黑方模样之功能，但落点不佳。

图 6-1　白 1 小飞正是双方模样消长的要点，黑 2 如补边，白 3 再大飞，其围地的规模远比黑方大，这就能迫使黑方进入白阵。

白 16 强行挡住是勉强的，黑 17 断当然也是一种下法，但按图 6-2 中 1 位搭就能轻松地进入白左边的阵地。

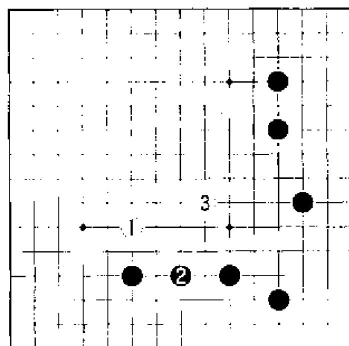


图 6－1

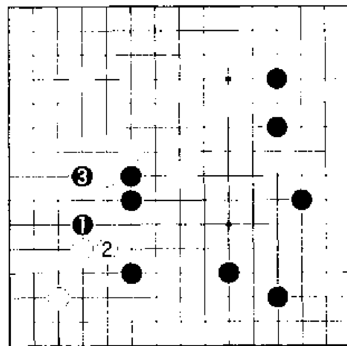


图 6－2

白22断是很勇敢的下法，如想进入黑方的阵地，白22于25位关也是一法。

白26封虽也是极有价值的一手，但中间三个白子与两个黑子的战斗尚未结束，不应脱先。另外，白如想封的话就不该于22位断而单于26位封，所以要战斗就必须战斗到底，这样半途而废则是想法混乱的表现。

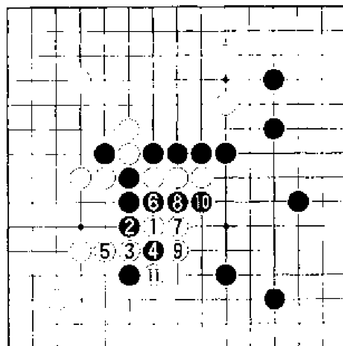


图6-3

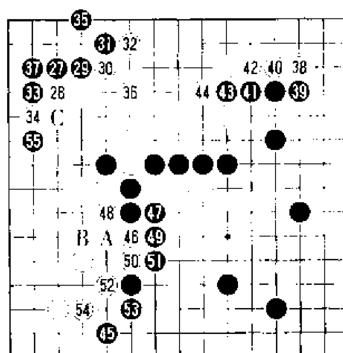
图6-3　白1跳是可考虑的下法，黑2冲，白3挖，黑4如断打，则至白11提是必然的果。白方的收获不小，当然，黑4尚有5位打的下法，白1也有3位压、2位顶等种种下法，这正是作战的极好机会，而双方都没有发现这里正是作战的焦点所在是缺乏作战意识的。

第二谱图27—55

黑27点三·三价值极大，但此时应在A位尖一手，与B位挡交换后再行点角。

白28挡后的下法尚属正常，但黑35可于C位断。

图6-4　黑1断，白2接是正着，黑3打至黑7大飞，使白左边的阵地遭到彻底的破坏。



第二谱　27－55

图6-5　白2打也是一法，黑3接，白4只能提，黑5

打7吃白一子，白地损失较大。

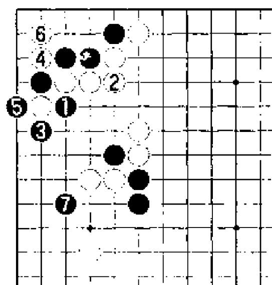


图6-4

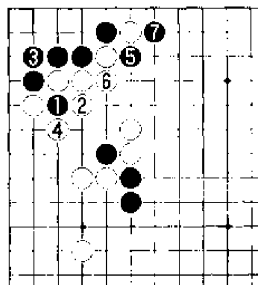


图6-5

图6-6　黑3接白4想杀黑角则是无理的，黑5长出下至黑11长出，白崩溃，因黑有A位打的绝对先手白外边已无法收拾。

白46顶也是可以采用的下法，但48挡则是大恶手，此着应于50位顶。

图6-7　白1顶，黑2仍得尖出，白3扳，能取得很大的利益。黑4如顽强的退，白5先手虎后于7位跳下，黑子仍死。

今白48挡到54并似乎围成左边的地域，但黑也围成更大的地域，黑55夹，白是必败的局面。

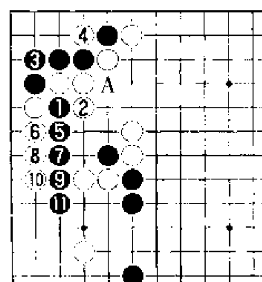


图6-6

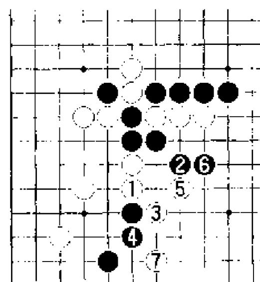


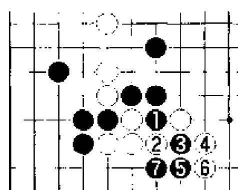
图6-7

第七课　切断的手法

连接与切断始终是中盘作要内容，不失时机的切断对方常使敌方顾此失彼从而取得巨大的利。因此熟知一般的切断手法是很重要。

图 7-1　黑 1 冲，白 2 挡，黑 3 给白以重重的一击，白 4 如想搏斗，则至黑 7 二路爬，白四个子被杀，黑取得重大的战果，因此白只能于 5 位打，以保下面的子先活，其他的事情白已无暇顾及了。

图 7-2　黑 1 冲，白 2 退，黑 3 再冲，白 4 挡，黑 5 是常见的切断手法，白6 打黑 7 断打，吃通三个子，中腹的黑子成为活子将对全局有所照应。


图 7－1

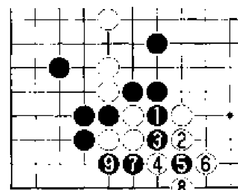
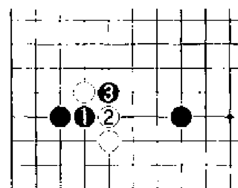

图 7－2

图 7-3　黑 1 冲，白 2 挡，黑 3 断，双方在此激战一场。这类断的手法称“冲断”。

图 7-4　黑 1 点，白 2 如接，黑 3 冲，白 4 如挡，黑 5 断，这里的战斗黑处绝对优势的地位。


图 7－3

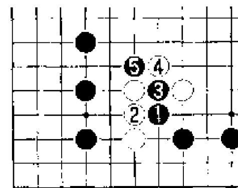

图 7－4

图 7-5　白 4 如退，黑 5 能割裂白棋大快人心，以下黑 7 飞使右边的黑棋成为出路宽广的强棋，而左边的白棋则是出路狭窄的弱子。

白若先于 6 位关补断，那么整个白棋的连络得以加强，出路也相当宽广，可见切断和补断对棋的强弱影响有多大。

从黑 1 点开始的切断手称为点断。

图 7-6　黑 1 尖，白无法同掉 2 位、3 位两个断点，白棋被断，可见虎口也不是绝对保险的补断方法。

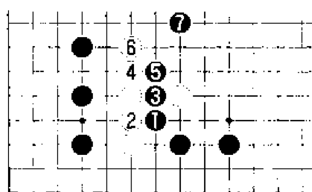


图 7-5

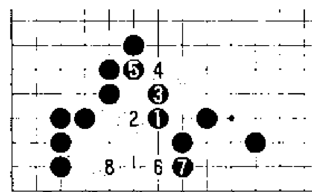


图 7-6

图 7-7　黑 1 点是好手筋，白 2 接，黑 3 断，白只得后手活角。

黑 1 于 2 位冲则是毫无意义的，徒然强化了白方的连络而于己毫无好处。

图 7-8　黑 1 挤是切断的好手，白无法兼补 A、B 两处断点。

黑 1 如于 B 位冲，白 C 位挡后，白方的连络得到强化，这种冲后没有连续手段的应该保留不冲才是。

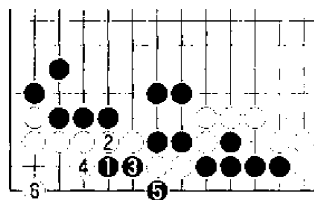


图 7-7

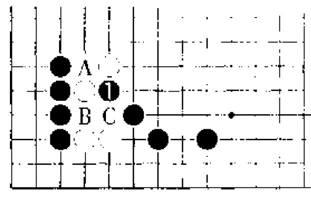


图 7-8

图 7-9　黑 1 二路上断一手，白 2 虎补断，黑 3 征得角，白尚须后手补活，白 2 若于 A 位打，则白 B 位断打，白右面五个子全死，这种二路上断，以牺牲一子为代价断下更重要的敌子是常用的切断手法。

图 7-10　黑 1 跨，一步插入白方小飞之子的中间称为"跨"。白 2 冲，黑 3 断，白 4 只得打，黑 5 断打、7 征吃白棋，达到切断、封头的目的，收获巨大，这为"跨断"。

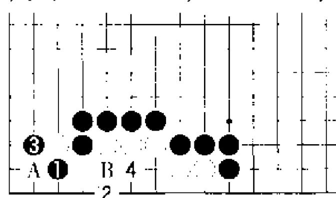


图 7－9

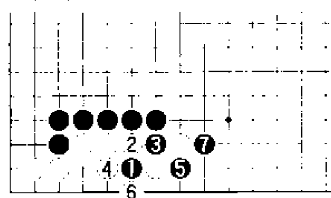


图 7－10

图 7-11　黑 1 跨，白 2 夹，3 挤是好手，白如 A 位打就恢复成上图。白 4 如接，黑 5 扳，切断成功，白 6 打、8 做眼，后手做活，黑先手切断归功于黑 1 之跨断。黑 1 如于 A 位冲则是废棋一着。

图 7-12　黑 1 跨是好手，白 2 冲，黑 3 夹，能将左面的白子断掉，能熟练地使用这样的"组合拳"则是切断能力的提高，也是中盘作战能力提高的一大标志。

黑 1 如于 2 位虎，白 1 位挡后，白方的连络得到加强，黑 2 位的虎是利敌的废着。

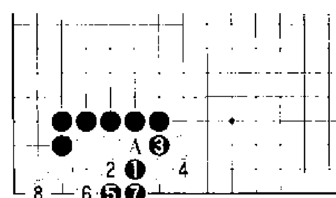


图 7－11

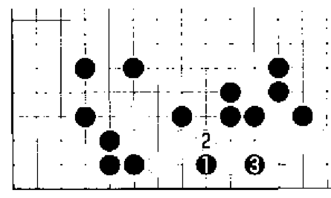


图 7－12

第八课　围地和围根据地

在布局阶段围地固然是着子的目的之一。但围取根据地和夺取根据地则是更为重要的着。

图 8-1　白先。

请指出图中 A 到 D 点的作用并选出最想占到的点。

A 点：双方围地的中心点，可谓大场。

B 点：挂角是布局中重要的着点。

C 点：右下三个白子根据地不足，故这是安身立命之着。

D 点：巩固拆三的阵地。

C 点应是最重要的一点。

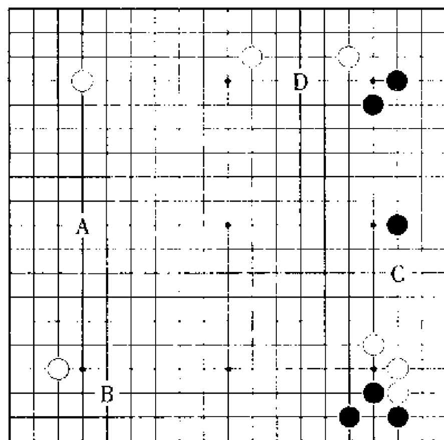


图 8-1

图 8-2　白先。

请指出 A 至 C 点的作用，选出你最想争的点。

A 点：挂角是布局中的大场。

B 点：这是完成定式的最后一着。

C 点：夺角并安根，这当然是首选之点。

一般的布局大场与安根和夺敌根据地相比就是不急的大场。

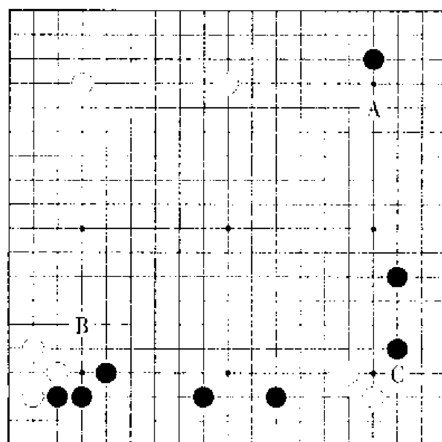


图 8－2

图 8-3　黑先。

请说出 A 至 D 点的作用，并选择最佳着点。

A 点：守角；B 点：挂角。二者都是布局中的大场。

C 点：对左上的黑子来说是开拆围地，对左下的白子来说是夺根，这是一子两用的着点，应首先考虑。

D 点拆二围取根据地太过消极。

图 8-4　黑先，指出 A 至 F 各点的大致作用并选一最佳着点。

A 点：黑在已有足够根据地阵地外再拆二围地是不重要的着法。

B 点：白右下也拥有足够的根据地，故白也不会向左拆边

围地，黑就不必急于去阻止白方这样做。

C点：这是扩张左上的阵地，对白方拆二的阵地也有一定的威胁作用（拆二的阵地其根据地尚不足），是不错的着点。

D点：扩张左上的阵地，夺取白子根据地的好点。

E点：这是双方根据地不足的弱子之间争夺根据地的要点，是有关双方根据地似小实大之着。

F点：虽也是有关双方根据，但白G位拆后也要影响左边黑方拆三的阵地，另外白先争E点，黑也无暇争G点，故E点是最佳着点。

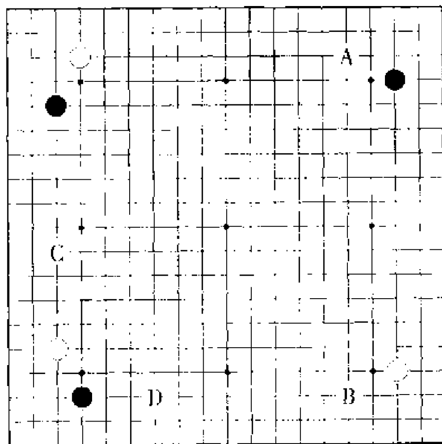


图8-3

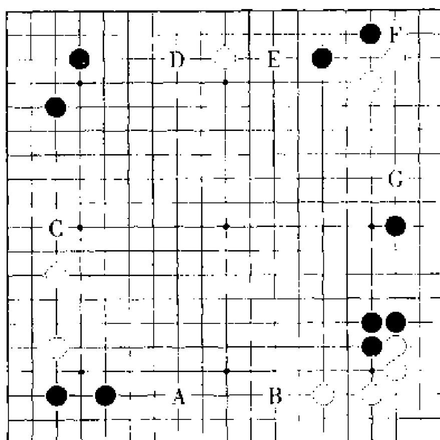


图8-4

第九课　定式(二)黑大飞

图 9-1　白 1 挂角，黑 2 大飞应是常用的，它比小飞守角对角的控制力要弱一些，容易遭入侵。

图 9-2　白 1 点三・三，黑 2 在正常的状况下是应该挡下切断白边、角的连络。黑 4 长是稳健的下法，当白 9 长时，黑 10 顶住是很有必要的。因为白角虽活，黑有 A 至 E 位种种的先手利用，白 11 跳起，黑 12 是有关双方出路宽畅的要点，不可忽视，白 13 长，黑 14 退回，角虽被夺，但黑方外围是一队既有相当的眼位又是连络牢靠出路宽广的强棋，黑并无吃亏之理（定式一）。

图 9-3　黑 2 这里挡是错着，白 3 当然退出使边角取得连络，黑 4 是有关双方强弱的要点，若此点被白占去，黑方两个子紧贴在远比自己强大的对手旁几乎失去作用，即使如此黑也构成立三折二之状，明显吃亏。

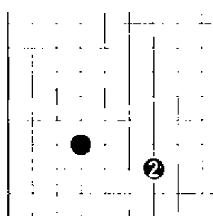


图 9-1

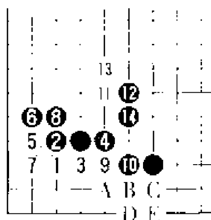


图 9-2

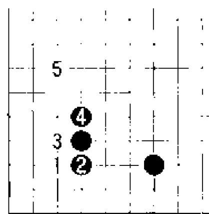


图 9-3

图 9-4　白 1 关起，黑 2 如脱先，白 3 刺，黑 4 必须接，白 5 再跳，黑方大队人马的出路很窄（只有向右一条路），而白方四

个子却成了出路宽广的子，故黑 2 必须在 A 位压。

图 9-5　白 1 点是骗着，黑若 3 位接，白再 A 位尖回达到目的。黑 2 扳是当然的反击，白 3 断，黑 4 小飞强化自身是作战的要领，黑虽被断，但两处棋的出路和眼形都不错，极易处理，而白方外围的两处棋都非常弱小，这样的战斗黑无惧怕的理由。

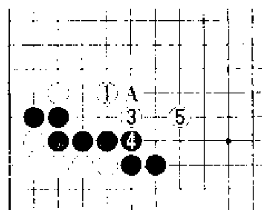


图 9－4　黑❷脱先

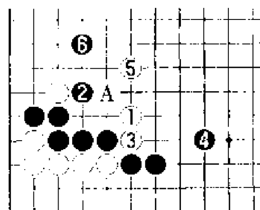


图 9－5

图 9-6　白 1 小飞也可，黑压是稳健之着，确保自身的连络。白 3 爬，黑 4 扳，紧凑，白 5 顶，黑 6 补断相安无事。以下至黑 10 接，白角无所顾忌的活，黑方的外势也更加厚实，这也是正常的结果(定式二)。

图 9-7　白 1 断，挑起战斗，黑 2 打、4 扳断是正确的次序，白 5 只得打，黑 6 反吃净白角，黑好！

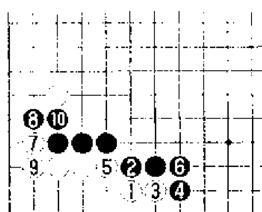


图 9－6

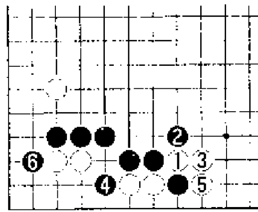
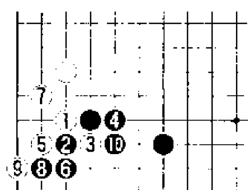


图 9－7

图 9-8　白 1 托、3 断是常用的手段，黑 4 长是稳健的一

手，白5打，7虎使白拥有极好的眼形。黑8挡，白9先手扳是确保眼位的着法，黑10补后双方都获得安定，黑并无不满。

图9-9　白1跟长，黑2打、4挡，是很好的次序，白5只得退出，黑6挡，白两个子已经被杀，白若A位扳，经黑B、白C、黑D位扳，白无法动弹。这是黑方选择取角的下法。


图9-8

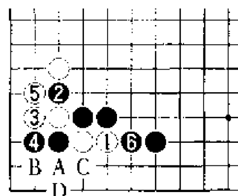


图9-9

图9-10　黑1打，3位立即下，切断白边角连络则是选择要外势的下法，白4只得如此，黑5虎补断是强化外势的要点，以后黑A位挡也是先手，黑优。

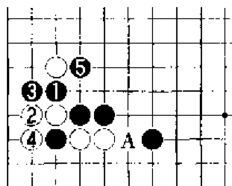


图9-10

图9-11　白1挡，黑2立补角称“玉柱”，白3如立即入侵，黑4、6两压是简明的下法，白7扳渡，黑8接是正着，切忌于A位顶！白9补强，黑10紧贴夺角是有关根据地的要着，白若B位冲，黑C位退即可，黑方不错(定式三)。

图9-12　黑4上长，阻止白方通连是强硬的下法，白5先冲出两个断点，再于7位扳接，白11断后将形成较为复杂的战斗，本课就不再作详细的介绍了。

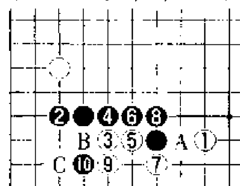
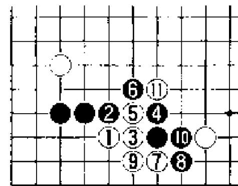


图9-11


图9-12

第十课　眼形要点(一)虎

拥有四个空点的棋死活状况差别很大，直四、曲四是活棋，丁四是后手活，而方四则是死棋。板六是活棋，花聚六则是后手活。可见，长条形、弯曲形的眼位容易活。

图 10-1　黑 1 尽力扩大眼位，白 2 扳，黑 3 挡后只有“刀五”的眼位，白 4 点，黑死。

图 10-2　黑 1 将眼位缩小一格，但使眼形变成弯曲之状是做活的要点，白 2 点至黑 5 挡，黑已活，白 6 接只能形成双活。

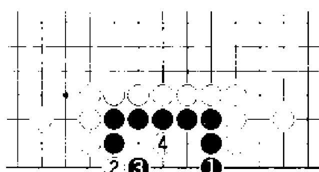


图 10－1

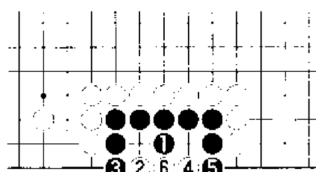


图 10－2

图 10-3　黑 1 扑是好手，宁可缩小己方的眼位也要把眼形搞成容易做活之状，白 2 提，黑 3 挡住，因黑 5 打是先手，故是先手形成曲三而能补活。

黑 1 如于 2 位曲，白 1 位接，黑只能先手形成方四，仍无法活。

图 10-4　黑 1 虎是眼形要点，迫使白 2 点眼，以下至白 4 点眼成双活。

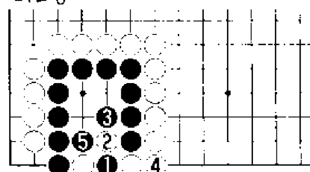


图 10－3

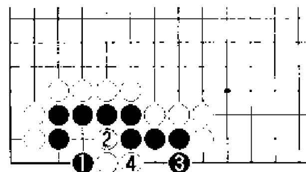


图 10－4

图 10-5　黑 1 立扩大眼位是错着，白 2 扳，黑无法活。

图 10-6　黑 1 虎白 A、B 两处都可做眼，这也是眼形的要点。

黑 1 如于 B 位立扩大眼位，白 1 点眼，黑即死（最多形成刀五而死）。

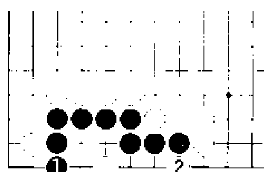


图 10－5

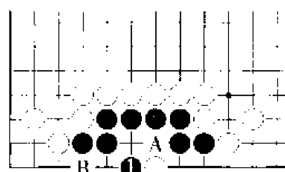


图 10－6

图 10-7　黑 1 虎是眼形要点，以后 2 位和 3 位都可做眼，白 2 破眼，黑 3 做眼后 A、B 两处又都可做眼，白无法阻止黑做活。

图 10-8　黑 1 扩大眼位，白 2 点眼，黑已无法活。

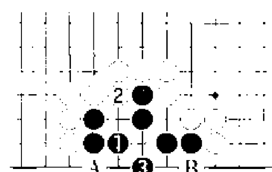


图 10－7

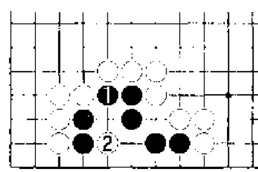


图 10－8

图 10-9　黑 1 虎后造成 2 位和 3 位都可做眼之势，白 2 点眼，黑 3 做眼，黑角上仍有一个眼而活。

图 10-10　黑 1 这里虎虽也是眼形的要点，但白 2 点角，黑 3 爬，5 做眼后，白 6 断，左边三个子被杀，眼也被破。

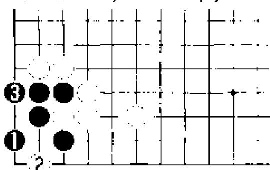


图 10－9

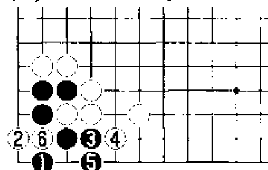
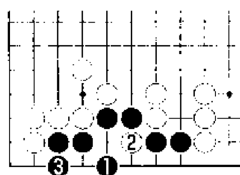


图 10－10

图 10-11　黑 1 虎后 2 位和 3 位都可做眼，白 2 点，黑不加理睬于 3 位做眼而活。

图 10-12　黑 1 这里虎是错着，白 2 点眼后黑已无暇于 6 位做眼，必须先救出左边的两个黑子，经黑 3 打，白 4 打先手点眼后再于 6 位扳，黑死。

由此可见死活与气的关系，请不要毫无意义的撞紧自身的气。


图 10－11

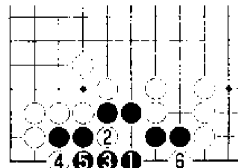

图 10－12

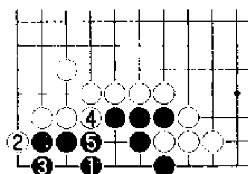
图 10-13　黑 1 是眼形点，它确保右边和左下各有一眼而活。

图 10-14　黑 1 退，白 2 先手点眼，黑 3 只得接，白 4 扳缩小眼位，黑死。

黑 1 如于 4 位立扩大眼位，白于 1 位扳入黑也死。

黑 1 如于 A 位顶以扩大眼位，白 4 位扳，黑仍无法活。

使己方的眼形变成长条状、弯曲状就容易做活，另外，虎与眼相比仅差一步之遥，极易做成眼，所以虎也是常见眼形的要点。


图 10－13

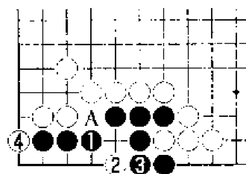


图 10－14

第十一课　补断

补断是实战中经常要碰到的，知道了补断的重要性后在选择补断的各种基本手法时还要虑眼形、棋形以及补断之子本身的作用等等。在这一方面有所提高的话对整个中盘作战的力量的提高也是一个重要的组成部分。

图 11-1　黑 1 虎补是正确的选择，这使整队棋变得坚实，更易向上发展。另外它自身的眼形也好，提高了独立作战的能力。

图 11-2　白 1 虎是很好的补断手法，它使白方的出头坚挺，向中腹的发展性最强，白 A 位接虽然坚实，但向中腹的发展稍差。

白 1 于 B 位尖，黑必 C 位长，白 B 位之子除了补断之外向中腹的发展性是很弱的。

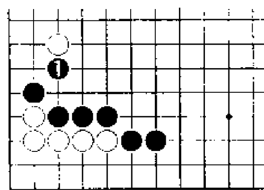


图 11－1

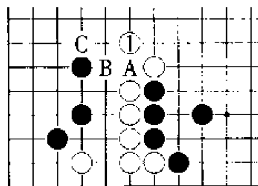


图 11－2

图 11-3　黑 1 双虎是最佳补法，它不仅将断点补净，而且形成较好的眼位，便于以后做活。

图 11-4　黑 1 虎使眼形良好，保证角上能活。

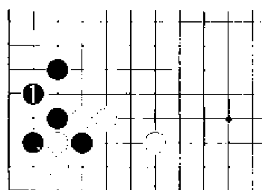


图 11-3



图 11-4

图 11-5　黑 1 虎补断是错着，因白 2 点后黑别无选择的走 3 位接，白 4 长再次点眼，黑角危险，故黑 1 不如 3 位实接为好，因白 2 如点，黑决不会占 1 位的。

图 11-6　黑 1 虎也不好，因白 A 点，黑 B 位必接，角上多一个白 A 之子就容易出事，故黑 1 应于 B 位接。

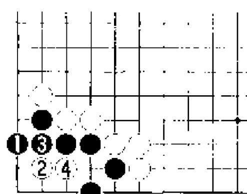


图 11-5

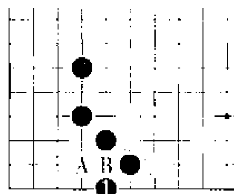


图 11-6

图 11-7　黑方有 A、B 两处断点，你选择哪一个补法？

图 11-8　黑 1 虎，兼顾两处断点是最容易想到的，但白 A 位扳，黑无法挡住，这使黑方在下方围成厚势的机会减少。

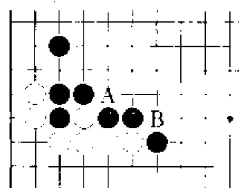


图 11-7

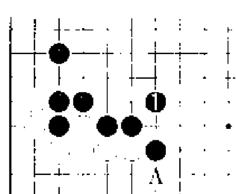


图 11-8

图 11-9　黑 1 这里虎能避免上述的缺点，但白仍能在 A

位断，另外，白在入侵黑方下边的阵地时有B位点的作用(白C位能扳过)，仍不是好的补法。

图 11-10　黑1实接是最佳选择，白2位断，黑不必用征子即可杀死它，黑3打、5枷、7滚打，白切断之子被杀。

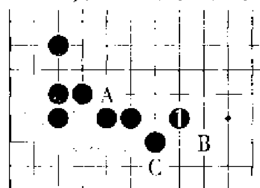


图 11－9

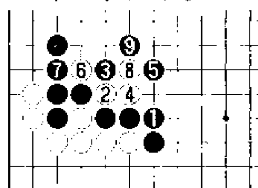


图 11－10

图 11-11　黑A、B两处断怎样补？

图 11-12　黑1退是俗手，白2挺进二·二，黑仍得补，黑3跳补，白4扳一路，黑还得补，白先手得角。

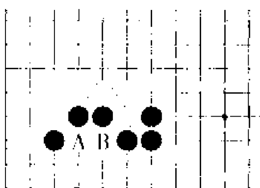


图 11－11

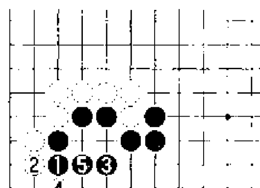


图 11－12

图 11-13　黑1倒虎是好手，白2打、4接，白是后手得角，差别不小。

图 11-14　黑A位的断点怎样补？

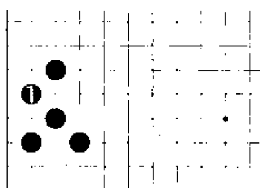


图 11－13

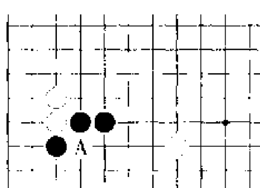


图 11－14

图 11-15　黑 1 立是极大之着，但白有 A 位的大飞点很是讨厌。

图 11-16　黑 1 倒虎是使己方得角并获得安定的手法，应好好学习。

黑 1 如于 A 位小尖，白 B 位扳，黑大损。

总之有断点需要补时，不仅要把被断的缺陷补净，而且还要兼顾眼形、效率等等。

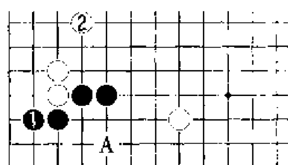


图 11－15

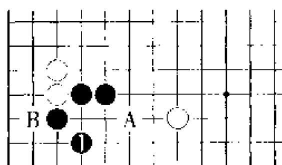


图 11－16

第十二课　官子的种类

官子的分类一般以先后手分，有双方先手、双方后手，以及单方先手(逆先手)三种。

所谓先手收官是指该手棋已取得若干利益之后下一手将取得当时棋局上最大的利益而迫使对方补一手，这才是先手收官。

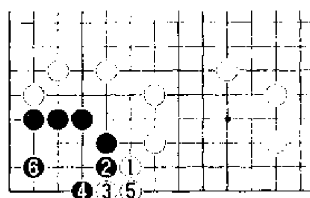


图 12－1

图 12-1　白 1 二路尖，黑 2 必须挡，白 3、黑 4 扳接后黑 6 仍须补，故白 1 的收官是先手。

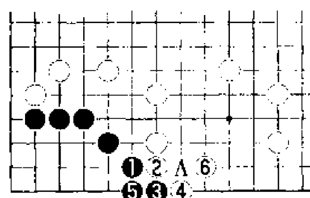


图 12－2

图 12-2　黑 1 先尖，白 2 如不挡，黑 A 位跳入，白方的地域受到相当大的破坏。黑 3、5 扳接后，白 6 也得补一手，故这是黑方先手收官。

下边的官子谁先收就得先手，故是双方先手官子，地域要相差六目，这是一手相当大的官子，应在中盘战斗一结束就着手争抢这一类官子。

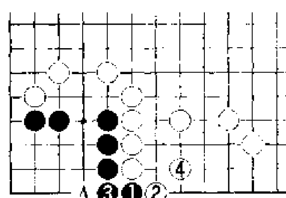


图 12－3

图 12-3　黑 1 扳、3 接，白 2 挡后 4 必须补一手，这是黑先手收官，白若先于 3 位扳，黑 A 挡，白 1 位

接，黑补一手，故这里的官子是双手先手四目。

图 12-4　黑 1 扳、3 接，白不必补棋，这是黑方后手收官。

图 12-5　白 1 先扳、3 接，黑 4 只得补，这是白方先手收官。

这是单方先手的官子，对白方来说是先手收官，对黑方来说称为“逆收官”。

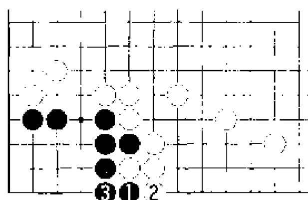


图 12－4

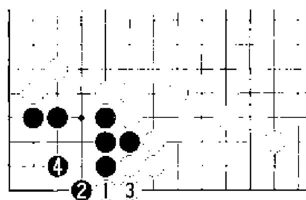


图 12－5

图 12-6　黑 1 扳，白 2 挡，3 提，白 4 只得后手补活，这是黑方先手收官。

图 12-7　白 1 提黑一子，这是白方后手收官。

故这也是单手先手收官，白方收官是逆收官。

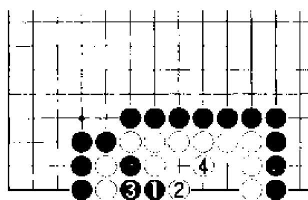


图 12－6

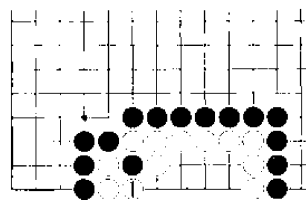


图 12－7

图 12-8　黑 1 位提白一子，白可不加理睬，同样白先于 A 位提黑一子，黑也不必补接，故这里的收官双方都是后手。

图 12-9　黑 1 扳，白 2 必挡，黑 3 接后，白可以不应，黑方是后手收官，同样，白于 3 位扳，黑 A 位挡，白 1 位接，也是后手，这是常见的二路扳，其价值约 10 目左右。

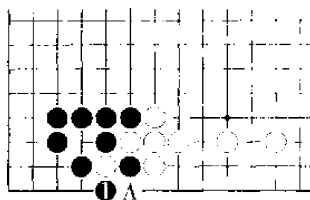


图 12－8

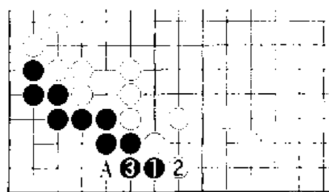
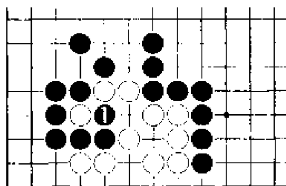


图 12－9

图 12-10　黑 1 提白一个有几目，它是否是先手收官？

图 12-11　黑 1 提白一个子已得了两目，以后还有 3 位断吃两个白子的利益，约有 6 目，但这 6 目是否是当时最有价值的官子呢？答案是否定的，因为当黑 1 提后，白 2 爬一手的价值就超过黑 1 提的现实价值，黑 3 断，白 4 再爬一手的价值又比黑 3 断更大。

所以，先手官子一定是得到现实利益，这个利益不论多少，其关键在于下一手的利益一定是相当大，比当时全局最大的官子还要大时才能确定它是先手，即敌方在此应一子是全局最大的官子。因此真正要分清先后手并不是一件简单的事，首先要学会如何计算官子的价值，其次是后续手段是否厉害，这涉及到你的吃子能力、对杀能力、死活知识等等。故收官也是一门综合的技术。


图 12－10

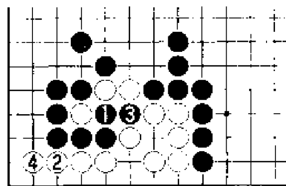

图 12－11

图 12-12　白 1 打，黑 2 提白一子是先手还是后手，这涉及到黑 2 的重要性，请判断一下。

图 12-13　黑 1 提是相当大的一手棋，白 2 如不补，黑 3 断，白 4 打、6 爬是最强的抵抗，但黑 7 曲后，白 8 只得长出，黑 9 打是关键的一着，白 10 只得长，黑 11 断形成扑，白损失不小，白 10 如于 A 位提，黑 10 位打，白四个子接不归，损失更大。这样的手段要求这一等级的学员看清楚是要求过高一些，这里只是想说明一个问题，即先后手的判断是需要各种基本技术作基础的，本篇只是使学员建立一个念，随着计算目数的正确性的提高，基本技术熟练程度的提高，收官的技术才能随着提高。

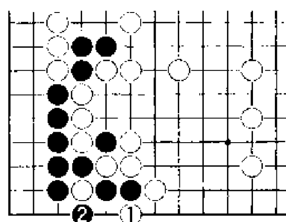


图 12－12

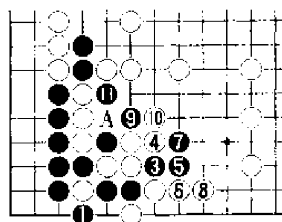


图 12－13　②脱先

第十三课　对杀的技巧

一、长气的手段

对杀实际上也就是双方在气的长短，而能够在对杀上一争高低的总是一气之差，那么能在关键时刻设法延伸己方一气的话就能改变对杀的结果。

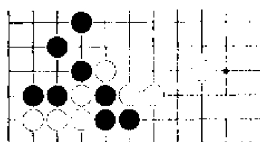

图 13－1

图 13-1　黑三个子有三气，白方四个子有四口气，黑先能取得胜利吗？

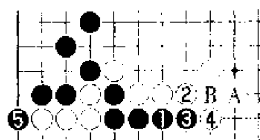


图 13－2

图 13-2　黑 1 长是延伸气的要处，白不能于 3 位挡（因有两个断点），白 2 长后黑已有四口气，黑 3 再长的目的是想得到 A 位点的好处（如有相当的计算能力，黑 5 可于 A 位点，白只得 B 位接）黑 5 扳能快一气杀白。

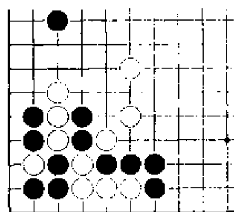

图 13－3

图 13-3　黑两个子只有两口气，而白四个子有三口气，黑先能行吗？

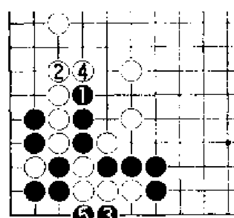


图 13－4

图 13-4　黑 1 压能长出一气，白 2 只得长，黑 3 紧气，快一气杀白。

图 13-5　黑 1 打是毫无意义的下法，黑 3 再长，白 4 挡住，黑失败。

图 13-6　黑看来只有三口气（A、B 紧气后可提），白有四口气，黑先如何？

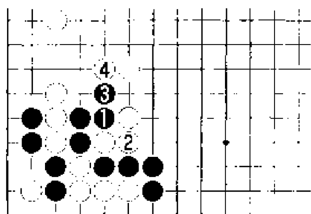


图 13-5

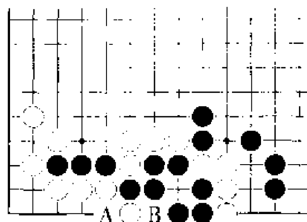


图 13-6

图 13-7　黑 1 扑是关键之，白 2 提，黑 3 即可紧气，白 4 粘准备 A 位紧气，黑 5 断一手，白 6 打，黑 7 紧气，因白无法占 A 位紧气，黑胜。

二、促气的手段

图 13-8　黑方有三气，白方有四气，黑先能杀白吗？

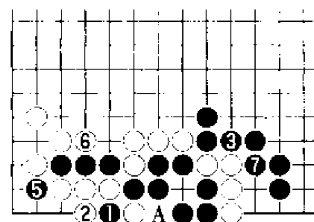


图 13-7　④ = ❶

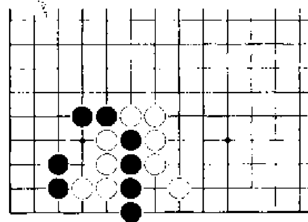


图 13-8

图 13-9　黑 1 扳，准备连回是好手，诱使白 2 挡，从而白少了一气，黑 3、5 打取得对杀的胜利。

图 13-10　黑 1 紧气，白 2 也紧气，黑 3 再扳，为时已晚，白 4 外面紧气，黑失败。

请再想一下，黑 1 紧气时，白愿下 A 位这样的自紧一气的恶手吗？所以能否迫使白方下 A 位是这里对杀成败的关键。

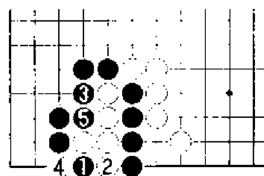


图 13－9

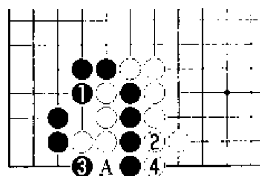


图 13－10

图 13-11　黑只有三口气，气似不止三口，黑先应下在何处？

图 13-12　黑 1 断是唯一可考虑之点，白 2 打，黑 3 扳打是关键，白 4 提，黑 5 长出，黑快一气杀白。

黑 1 若下 A 点或 2 位紧气，白只要能于 1 位接上就是白四气对黑三气，白必胜。

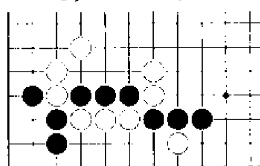


图 13－11

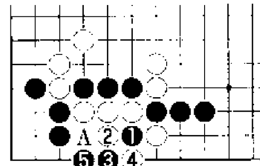


图 13－12

图 13-13　黑 1 断，正确。但黑 3 打是错着，以下至白 10 紧气，黑失败。

图 13-14　黑两个子有三气，白若占到 A 位连就有六口气，看来黑有些困难，但仍要设法杀白，第一手是明摆着的。

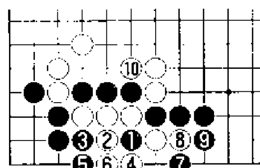


图 13－13

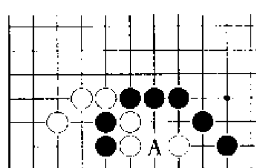


图 13－14

图 13-15　黑 1 是必须考虑的，白 2 冲，黑 3 断打，白 4 提，黑 5 立、7 尖都是将矛头对着白方直接参与对杀的子上，黑胜。

由于白◬子有四口气，故白左边两个白子很想与它连上伸气，故黑在它们之间的连络上制造麻烦，即使给对方连成一体，黑也乘机紧了不少气，这种技巧必须牢牢掌握。

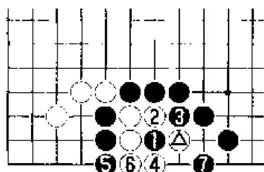


图 13－15

第十四课　实战分析

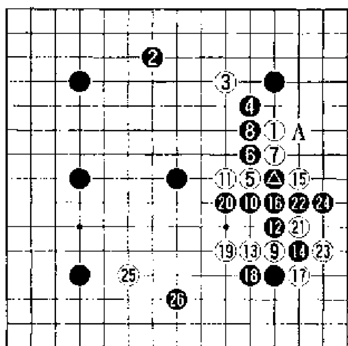
第一谱 1—26

对于白 1 挂角，黑不加理睬2 位大飞总是一大进步，这比 8 位压或 A 位托要好得多，但黑 2 如于 3 位关则应更好。

黑 4 尖出是最佳应手。

对于白 5 压，黑 6 扳，8 接也是强有力的下法。

白 9 碰是另辟第二战场，其目光仍集中在黑▲子上，但▲子并无直接的危险，黑 10 可于 18 位长，以下变化是：



第一谱 1－26

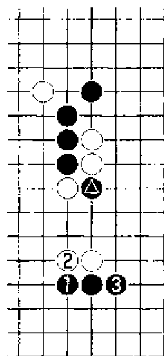


图 14－1

图 14-1　黑 1 长，白 2 再压，黑 3 再长使角地巩固又有声援右边▲子的作用。

黑 10 打、12 虎、14 渡虽有一定想法，但角上的两个断点正是白方闹事的导火线。

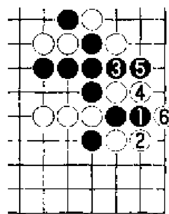


图 14－2

白 17 断后由于头绪很多，黑就难以掌握，黑 22 至少要按图 14-2 的下法于 1 位长，白 2 挡，黑采取简明的下法于 3 位冲、5 打也比实战好得多，因黑是先手结束这里的战斗。

图 14-3　黑 3 曲打是强硬的下法，白 4 接，黑 5 断，7 滚打后长到一口气，再 11 位长，白 12 如长，黑 13 扳、15 连扳是非常好的紧气方法，至黑 25 接，白角全死。

其中白 12 如于 A 位扳，黑 2 位断的下法也很复杂，若黑不下错白仍不行。

但是要求黑方在这么多的回合中不下错着简直是不可能的，故能按图 14-2 的下法结束这里的战斗也是可以接受的结果。

白 25 挂角，企图在下边围成大空。

黑 26 打入是勇敢的下法，如接图 14-4 的下法，黑 1 关，白 2 托，4 退，黑 5 立下是极大的一手，白 6 围成下边的地域，但黑有 A 位大飞的先手收官手段，白空也不是太大，黑 7 尖补左上的边角，局面也是大优的。但是，这种下法对提高战斗能力不利，实战的下法是勇于向高手挑战的下法，虽有风险但对提高战斗力是有好处的。

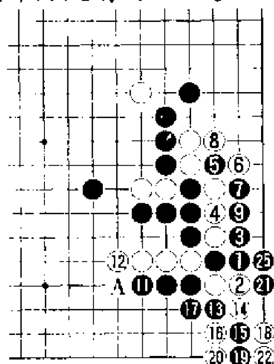


图 14-3　⑩＝❺　㉓＝⓯　㉔＝⓳

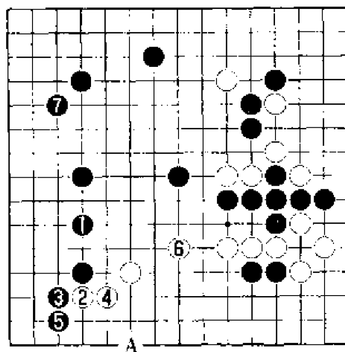
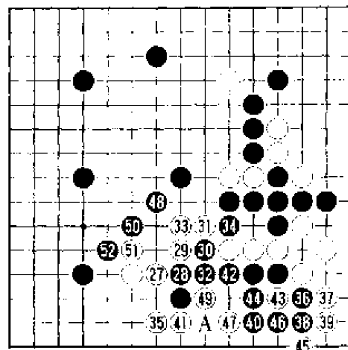


图 14-4

第二谱 27—52



第二谱 27－52

白 27 并，有些无理，但也是无奈之着。

黑 28 冲，30 挖也很凶，白不能于 32 位断打，正因为如此，黑 28 直接于 30 搭出更好。

黑 34 断太过强硬，应补活更好，因为黑 26 打入破坏白方围地的目的已经达到。

黑 40 跳补是绝好的一手，有此一手黑理应不死。

黑 42 尽可于 A 位挡。

白 43 断是骗着，黑应于 46 位打，白必须为右下角谋活，黑 A 位挡下，从容做活。

黑 48 大恶手，应按图 14－5 的下法，黑 1 挖，白 2 打，黑 3 做活，因本身劫很多，白角尚未活净，白无法打胜这样的劫。白Ⓐ子如于 1 位长，则黑按图 14－6 的下法，黑 2 打，白如 6 位接，黑 3 位顶即活。白若 3 位顶企图杀黑，则黑 4 点、6 提，白反被杀。

黑 50 尖，52 封住白棋的出路，黑仍有相当大的优势。

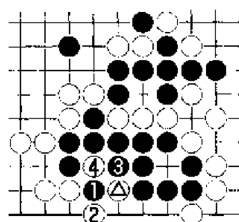


图 14－5

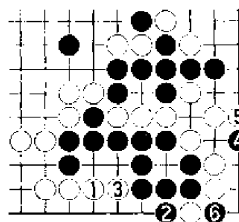


图 14－6

第十五课　棋形的概念

棋子周围的空点称作气，在研究该子的效能时，也可称它为“势力”点。子的能量就是通过力点向外辐射的。子的势力点越多，其能量也越大。若周围越空旷，那么这能量扩散得越远，其效率也就越高。

图 15-1　黑子有四个势力点，但左边的势力受到白棋的阻挡就无法发挥其效能。

图 15-2　黑子向右只有一个势力点，故折二是能充分发挥其效能的着法，因黑 1 之子也有一个向左的势力点。

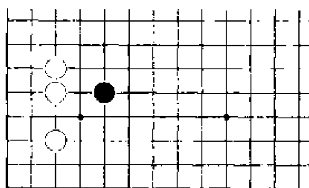


图 15－1

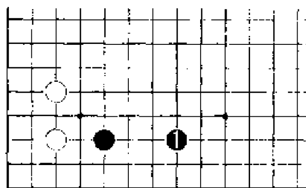


图 15－2

图 15-3　黑方三个子向右有三个势力点，其能量较大，故黑 1 可拆四，使其效能得到充分的发挥。

同样几个子能使它们势力点越多则是研究棋形的目的，而势力点能否充分发挥其作用则是效率问题。本篇主要讨论前者——棋形。

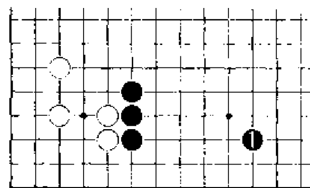


图 15－3

图 15-4　白方三个子有六个势力点，其中 A 位的势力点与黑棋

的势力点对冲，而黑方只有五个势力点，其中B位的势力点由两个子共同发散，出现势力点重复现象。这是势力点减少的原因。所以，这样的空心三角形是不好的棋形，术语称为“愚形”。

图 15-5　黑方两个子在技术上已经取得连络，今黑1再连是没有必要的，由此也产生了空心三角的愚形，故黑要于A位着子，则棋形更差。

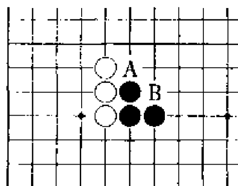


图 15－4

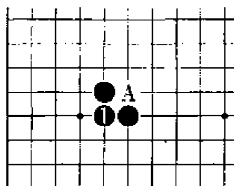


图 15－5

图 15-6　黑1接是有必要，这样的三角形由于白Ⓐ子的存在就成了实心的三角，其势力点都是向外发散的，没有势力点重叠现象，这不是愚形。

请仔细比较空心三角与实心三角的差别。

图 15-7　白方七个子的势力点很多，而黑方七个子的势力点只有四个，这是黑方极差的棋形所造成。

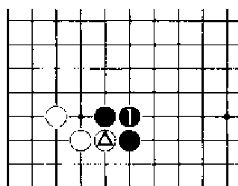


图 15－6

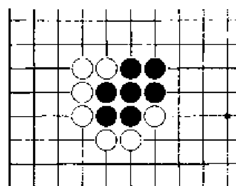


图 15－7

图 15-8　黑1粘是使己方的棋形差到极点的下法，白2长出，黑3再打至7提，黑方投入大量的兵力但效果与白方相差

无几，若把右边三个▲子拿掉，其结果几乎相同。

图 15-9　黑 1 打是正着，白 2 提也是恶手，为了提一个子而把一个子放到全无势力点的地方去是一个极大的浪费，黑 3 打，白 4 接，形状不佳，黑 5 扳，白 6 断打，黑 7 接后形状整齐，白 8 打，黑 9 扳打，白极为痛苦，白 10 提，黑 11 挺进，白只得苦苦求活，整队白棋没有势力点，而黑方却拥有大量的势力点。

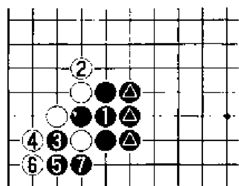


图 15－8

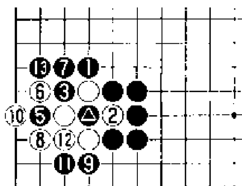


图 15－9　④＝▲

图 15-10　黑 1 打，白 2 接好，黑 3 挡下迫使白方做活，这是正确的作战方针。

图 15-11　黑 1 顶是错着，白 2 打迫使黑 3 接从而造成 A 位势力重叠的空三角，白 4 再接，从形状上来判断黑方吃亏。

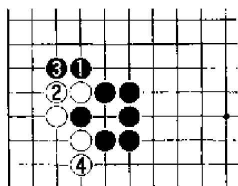


图 15－10

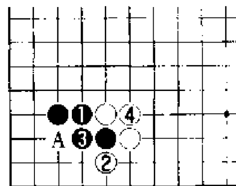


图 15－11

图 15-12　黑 1 接造成了形状不佳，A 位出现势力重叠的现象，黑 1 完全可以脱先，白若 1 位提，黑再 A 位挡，白并没有得到什么利益。

图 15-13　白 1 打，黑如何应付？

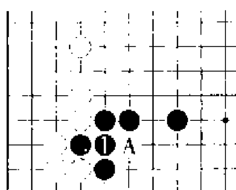


图 15-12

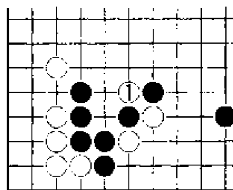


图 15-13

图 15-14　黑 2 接是恶手，着几乎没有势力点，从而造成极度的恶形，白 3 打、5 虎，白从容出逃。

图 15-15　黑 1 反打是好手，白 2 提，黑 3 长，黑方的势力向外发散，白方凝集在一起。

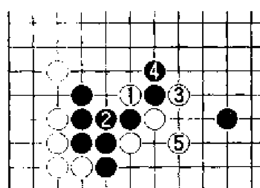


图 15-14

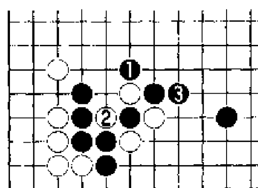


图 15-15

第十六课　布局
——立体比平面更有发展

图 16-1　黑方的布阵几乎三路上，虽能稳健的围地，但缺少发展前途，而且围的地也嫌偏平太小，花五个子围成约 27 目地。

图 16-2　黑方五个子的布阵比较理想，这种立体结构不仅围地较大（约 40 目），而且富有发展。

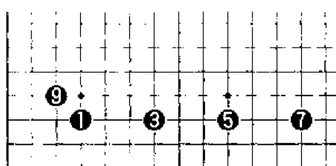


图 16－1

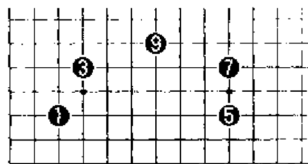


图 16－2

图 16-3　黑 1、3 占角，然后黑 5、7 向双翼发展，容易构成立体的阵地。黑 9、11 两边关起构成相当理想的方阵。

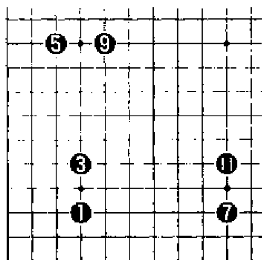


图 16－3

图 16-4　黑 1、3、5 占一边的三个星位称三连星布局，白2、4、6 以三连星对抗，黑 7 挂，9 斜拆三以扩展上边构成两翼张开

开之势，白10小飞守角使白子偏于一边，黑11再占下边的星位，构成巨大的箱型阵地，白12我行我素继续围取左边的地域，黑13占据天元，阵势庞大，应该说黑方的布局优于白方。

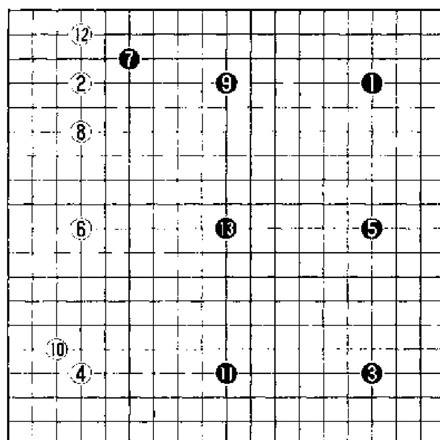


图16-4

图16-5　黑1是好点，白2补强下边是不错的构想，但落点太低，结构扁平，黑3进“三·三”，白4这边挡后下成16打是正常的下法，但白方左下角强大的外势仅以◬位拆二则是大材小用不甚合理了。

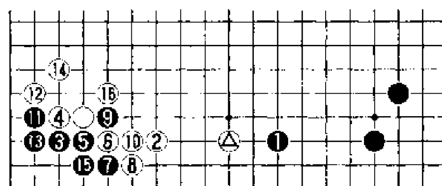


图16-5

图16-6　白2这边挡，以下至黑11接，白◬位之子如于A位则比较理想，现在这个◬子不放在要处，白棋的结构不好。

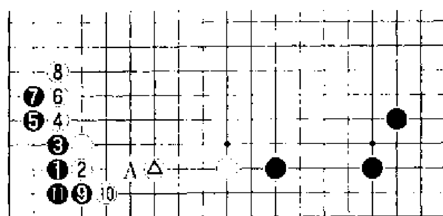


图 16－6

图 16-7　白 1 连扳边是一，下至白 7 打能构成外势，但白△子更是位置不佳，如在 A 位就构成相当理想的阵地。

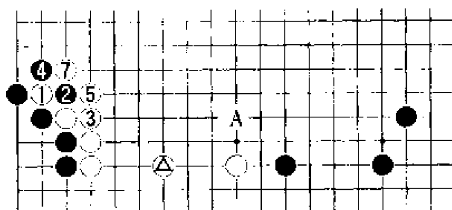


图 16－7

图 16-8　黑先，请指出图中 A 至 D 四点的作用，选出其中你最喜欢的点。

图 16-9　黑 1 的作用主要是防止白方立体的扩张，同时也是扩大下边的地域，应该说这是最好的一点。

A 点是黑方自己围地，但毕竟是扁平的结构，没有 1 位好。

B 点破坏白方围地，但白方上、下都很结实，这种打入的效果很小。

D 点关起是扩张下边、照应右边一个黑子的下法，这也是很好的着点，但不如 1 位拆二紧迫。

白若于 C 位拆三，白方在左下就构成两翼张开的立体结构。

图 16－8

图 16－9

图 16-10　白先，在 A、B 两点中选一。

白若占 A 位，则黑占 C 位，白的阵地偏平，黑的阵地是立体的，故白应占 B 位分投。

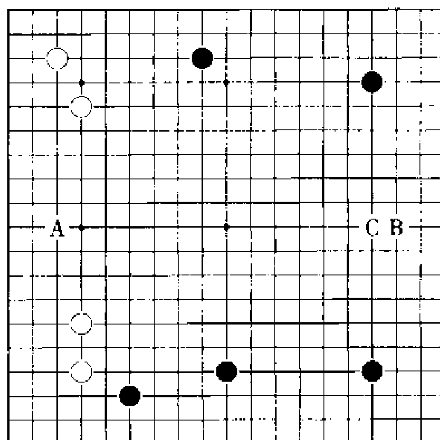


图 16－10

第十七课　眼形要点(二)二·一路

在第九课的眼形要点一课曾谈到虎口常是眼形的要点，那么角上的二·一路一个子就能形成虎口，图 17-1 黑 1 与 A 位即可组成一只眼，这是全局中唯一拥有如此功能的点。所以，二·一路在角上的死活问题中占有特殊的地位。

图 17-2　黑 1 占二·一，白 2 挡，黑 3 立形成“直四”而活。

图 17-3　黑 1 爬，白 2 占据二·一路要点，黑已无法活。

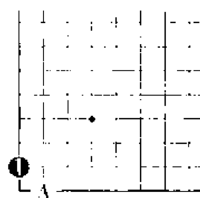


图 17-1

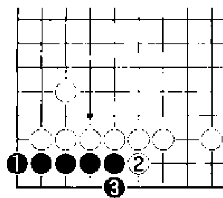


图 17-2

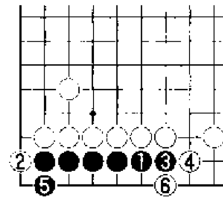


图 17-3

图 17-4　黑 1 点在二·一路是杀白的要点，白 2 应，黑 3 打，白死，白 2 如于 3 位做眼，黑 A 位打，白仍死。

图 17-5　黑 1 打，白 2 占据要点，黑 3 只得点眼，白 4 挡下成为劫杀，黑失败。

图 17-6　黑 1 点二·一路是要点，白 2 做眼，黑 3 打，成为劫杀。

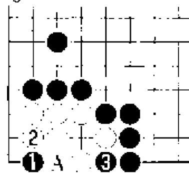


图 17-4

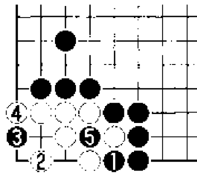


图 17-5

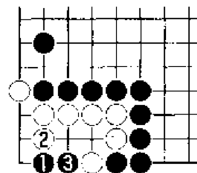


图 17-6

图 17-7　黑 1 打是错着，白 2 占二·一路打，黑 3 提，白 4 打，黑 5 只得粘，白 6 正好做成两眼而活。

图 17-8　黑 1 占二·一路是要点，白 2 只得接，黑 3 扑入成为劫杀。

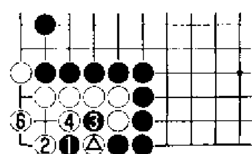


图 17－7　❺=△

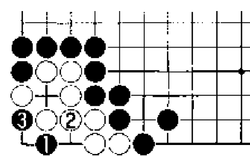


图 17－8

图 17-9　黑 1 跳是好手，白，黑 3 打，5 立，黑活。

图 17-10　黑 1 打，自以为白 A 位接，黑 2 位打仍能活，但白 2 扳，把黑方的如意算盘打碎，黑死。

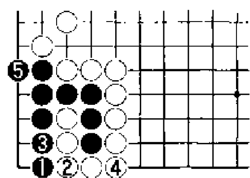


图 17－9

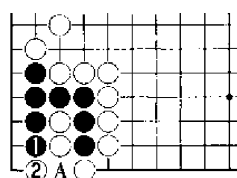


图 17－10

图 17-11　黑 1 二·一路夹是妙手，白 2 如立，黑 3 尖，白 4 渡，黑 5 扑，7 再扑，黑活。

图 17-12　黑 1 扳，白 2 立，黑 3 如阻渡，白 4 尖，黑死。

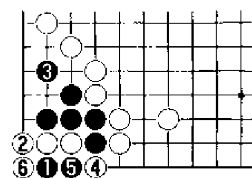


图 17－11　❼=❺

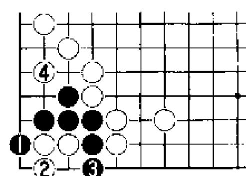


图 17－12

图 17-13　白 1 点入，黑 2 跳二·一路是正着，以下至黑 6 接成为双活。

图 17-14　黑 2 虽也是眼形要点，但白 3 二·一路扳，黑 4 只得如此，白 5 可选择扑入打劫，也可走 A 位，黑不利。

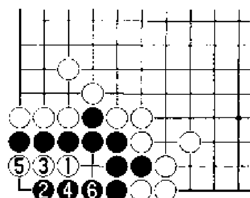


图 17-13

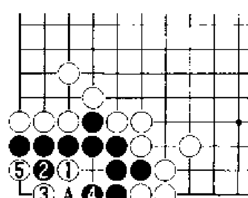


图 17-14

第十八课　切断后的处理常识

切断是削弱敌方甚至是杀敌的重要手段，在实战中切断是经常使用的手段。或是切断敌方，或是被敌方切断，一旦切断双方在此就会引发一场局部战斗，因此，切断后的处理能力就是作战能力的主要指标之一了。这一课先来介绍有关如何处理切断的常识。

一、能吃则吃

如能把切断己方的敌子吃掉而使己方的子重获通连，这当然是最理想的结果。因此，一旦出现相互切断的状况时，你首先就要把所有捕捉敌子的本领拿出来，看看能否消灭敌子。这就是为什么我们一再介绍各种吃子方法的原因了，因为吃子能力的大小直接影响切断后战斗的胜负。能吃掉敌子而不去作努力捕捉这难得的机会，导致战斗失败这是吃子能力低下造成的。而对无法杀死的敌子进行猛追猛打也是把战斗引向失败的起点。对初学者来说后者造成失败的机会远远大过前者。这里必须强调的是能杀死敌子的机会是难得的，而正常的切断情况下无法杀死敌子是常见的。所以，我们必须在杀敌这方面作最大的努力，但千万不要盲目地狂轰滥炸，盲目的追杀无法杀死敌子其结果只能是搬起石头砸自己的脚。

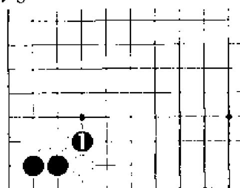
二、强化自身，削弱敌方

在无法杀死敌方切断之子的情况下，强化自身最需要强化之子就是最常用的方法。

图 18-1　角上两个黑子已无法做活，黑 1 断是企图杀死白子而突围，这当然也是在做根本无法做到的事，但白应怎样

对付呢？

图 18-2　白 2 打是对黑 1 之子进行盲目追杀，须知，吃子方法中如双打、征、枷等等都是无法用上的，故黑 1 之子是无法立刻加以捕杀的，所以白 2 打只能是利敌之举，它不能强化自身，而是强化了敌人，损害了友军，黑 3 长后，白 4 补断，黑 5 挡下，黑方大胜，白 4 如不补而于 B 位跳出，则 A 位断打，同样突围成功。


图 18－1

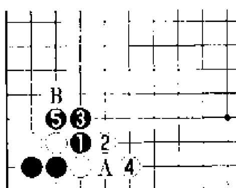
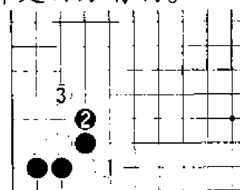


图 18－2

图 18-3　白 1 长，强化下最危险之子是正确的安排，黑 2 长，白 3 再跳，拓宽左边两个易遭打击之子的出路又是强化己方危急之子的正确举措，这里白方只要做到两面的要子不死，角上的黑子也就自然死亡，而中间的黑子也就成了不起切断作用的废子。

图 18-4　黑 2 如扳，则白须爬二路延伸气，白 9 再爬是必须的，黑 10 长，白可对黑 A 位的拐头不加理睬，若白 9 不再爬一个，则黑 9 位拐头，白必须 B 位应一手，这是白方不愿接受的。以下白 11 也可断打，也可于 12 位打，也可脱先，总之，这里的战斗是白方有利。


图 18－3

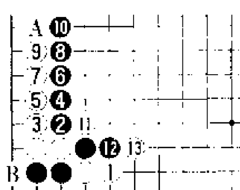


图 18－4

图 18-5　白 1 断，挑起战斗，黑如何处置？

图 18-6　黑 1 打，3 再紧贴白子又是企图杀死白子。这都是想做根本无法做到的事，其结果是于自己无益，强化了敌子，损害了友军。黑 5 虎补断，白 6 夹，黑方五个子处于绝境，黑 5 如于 A 位扳出，则白 B 位断，黑仍困难。

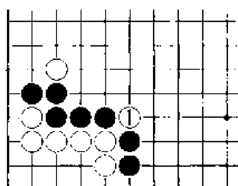


图 18－5

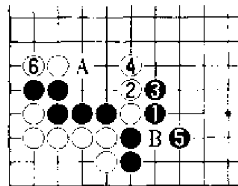


图 18－6

图 18-7　黑 1 跳，先强化边的出路相对较窄的子是正确的，白 2 长，黑 3 再扳，以拓宽左边五个黑子的出路。以下白 4、6 是强化中腹之子的下法，但这仅仅是拓宽出路而已，没有实质性的地域，而黑 5、7 两手同时是强化自身，但是一面围地，一面强化，这当然是黑方极为乐意之事。

图 18-8　白 1 切断，黑怎么办？

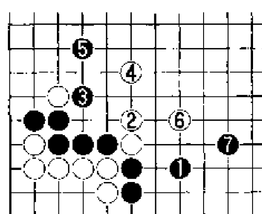


图 18－7

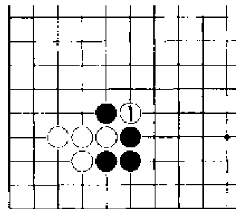


图 18－8

图 18-9　黑 2 长，先安排上面最危险的子是正确的，白 3 长后，下面三个黑子的出路变窄，故要立即处理，黑 4 拆二围取根据地并拓宽出路，白 7 尖也是拓宽出路，此着也可于 A 位关。我们仔细观察一下，正常的战斗都是在强化自身，并带有间

接的削弱敌子之作用。

图 18-10　黑 1 打是利敌损友的行为。白 2 长，黑 3 仍得补，白 4 飞，封住黑子的出路，这是黑 1 打造成的后果。

切断后的战斗策略是：

强化自身并能削弱敌方是上策。

强化自身的同时又强化敌方只是不得已的下法；而不能强化自身只是强化敌方，削弱友军则是取败之道。

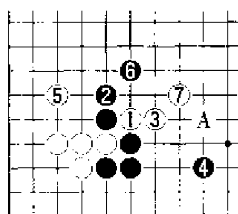


图 18－9

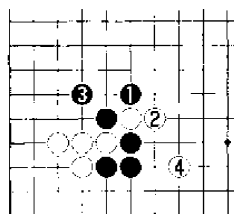


图 18－10

第十九课　定式(三)小飞挂、一间夹

图 19-1　白 1 低挂，黑 2 一间夹是近年来使用率相当高的一种下法，它迫使白要应一手，白的应手有 A 位点角，B 位关出，C、D 位的反夹和 E 位压五种，很少有脱先不应的。

图 19-2　白 1 点角，黑 2 这边挡，以下至白 9 跳出是定式，其中黑 4 之着不可于 A 位扳(定式一)。

过去认为这是黑稍稍亏损的下法，但随着实践和理论的研究，人们逐渐改变了这样的看法，这也是近年来流行一间夹的原因。

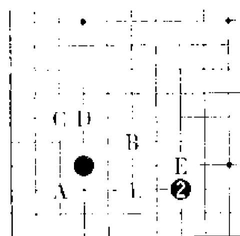


图 19－1

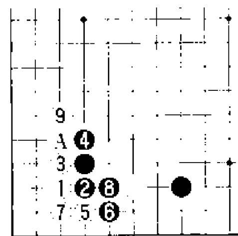


图 19－2

图 19-3　黑 2 这边挡，至黑 6 飞封，则应上边 A 位附近需有黑子的配合才行(定式二)。

图 19-4　白 1 立也是一种选择，黑 2 先手压一下，白 3 立，黑如着重实地则挡下，若看重外势的完整则于 A 位飞补，前者白有 B 位扳断的缺陷，后者则是左边漏风，二路没有挡住(定式三)。

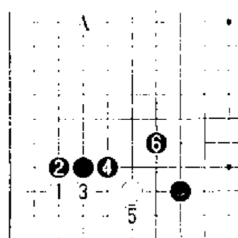


图 19-3

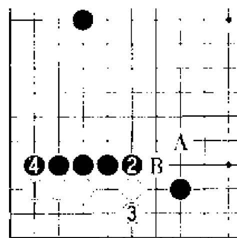


图 19-4

图 19-5 白 1 关，黑 2 也关（也可下 A 位小飞）白 3 罩后黑 4 顶，白 5 立下是重视实利的下法，黑 6 长后再 8 冲是次序，不可颠倒，以下黑 12 跳出，白 13 补断也是常见之型（定式四）。

图 19-6 黑 4 尖项后，白 5 挡下是重视右下边的下法，黑 6 扳，很大，至白 9 断打，定式告一段落。值得一提的是左下黑的角地虽看似很大，但白有 A 位点、B 位点的利用及种种入侵的手段，另外，白有向右发展的势头，而向上发展则黑有 C 位搭的手筋（定式五）。

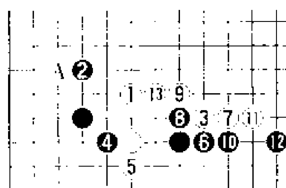


图 19-5

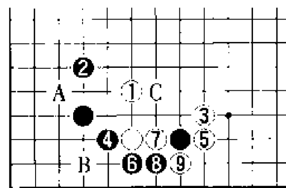


图 19-6

图 19-7 白 1 一间反夹也是近年来流行的下法，黑 2 当然在上封头，白 3 扳，黑 4 断下后，白 5 再点角是灵活的下法，黑 6 打补净，白 7 退出，边角通连，各有所得。

图 19-8 白 1 点角，黑 2 挡下也可，白 3 打，5 冲是必然的，黑 6 也必然断开，黑 8 提后，白 9 单扳是正着，以后至白 13 打也是定式的一型，以后 A 位的断点是双方都要留意的。

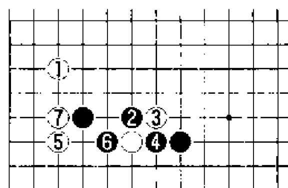


图 19－7

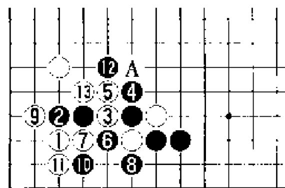


图 19－8

图 19-9　白 1 打是贪小利而使 A 位切断减值的下法，需要注意。

图 19-10　白 1 采用高一路一间反夹也时有所见，以下至白 7 挺入角内也是定式的一型，但 A 位扳断的味道很坏，白要设法于 B 位附近补一手。

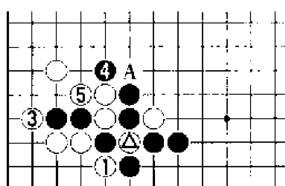


图 19－9　❷＝◬

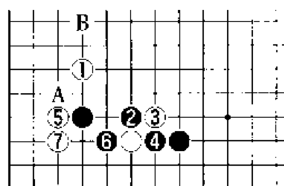


图 19－10

图 19-11　白 1 靠压，黑 2 扳，白 3 退是稳健的下法，黑 4 单关或 A 位小飞补角，白 5 断，尽早安定，黑 6 打，8 接是正着，白 9 拐吃，黑 10 小飞，白 11 挡下不仅是安定所必须，而且还准备入侵黑角。

图 19-12　白 1 上长，黑 2 顶，先手补断后立即下 4 位单关夺角，白 5 先手点也是为了补断后争抢 7 位攻击黑棋的权利，黑 8 挺，白 9 扳，黑 10 曲出是无奈之着，这也是白方得意之处，白 11 立是好手，A 位断和 B 位点角必可得一。

以上两图的下法因尚未定型，实战出现的机会也不多故尚未编入定式书的正型。

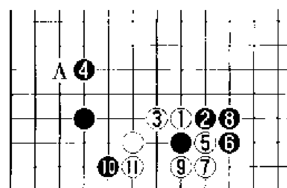


图 19－11

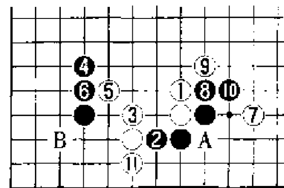


图 19－12

图 19-13　黑 1 一间高夹也时而采用，白 2 多以单关应付，黑 3 也关，白 4、6 两面小飞以求安定(定式六)。

图 19-14　白 2 如点角，黑 3 肯定这里挡，让白边角通连，黑方的外势毫无缺点，这是白 2 不愿点角的主要原因。

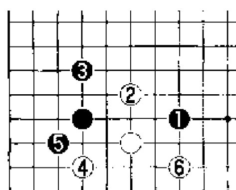


图 19－13

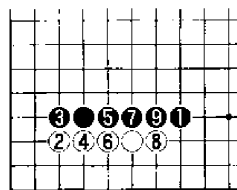


图 19－14

第二十课　劫的知识

一、劫的价值

当发生劫争时，首先要搞清该劫的胜负对双方所产生的影响，也就是要尽可能正确的估计该劫的价值，只有这样才能决定是否有必要进行劫争以及去寻找适当的劫材。

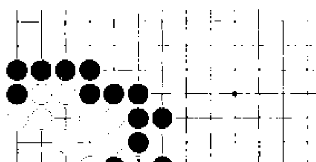

图 20-1

图 20-1　白 1 提劫，这里的劫争对双方的死活、强弱都没有丝毫影响，仅仅是一子之争，双方为争这一个子（也就是一目）得花三手棋，这是有价值的着法中最小的，仅三分之一目，只是在收单官前进行争夺，术语称为“单劫”。

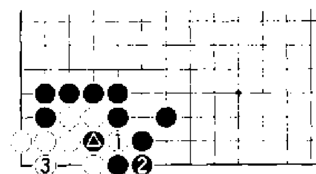

图 20-2　❹ = △

图 20-2　白 1 提劫，黑 2 接是正着，白 3 做眼，黑 4 再提劫，白棋的死活决定于该劫的胜负，约 20 目左右，每手棋的价值约 7 目，这是不重要的劫争，而对黑方来说劫败也不会有损失，称为“无忧劫”。

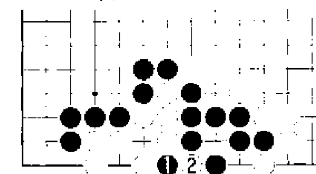

图 20-3

图 20-3　这个劫涉及两块棋的死活，约 40 目。

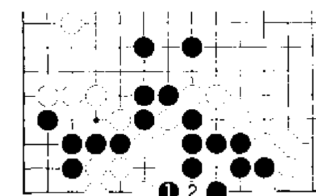

图 20-4

图 20-4　这个劫涉及三块棋

的死活以及中间黑子的强弱，现实的价值约70目，这是相当大的劫争。

图20-5　白1打，黑2断打，白3只得提，黑4打，白5双打后形成劫争，首先来看图20-6。

图20-6　这是黑方劫胜的结果，黑1、3连拔两个白子，下边的地域全归黑所有，而且三个白子分贴在强大无比的黑棋上。

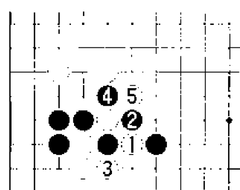


图20－5

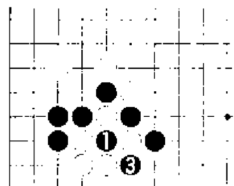


图20－6

图20-7　这是白方劫胜的图形，黑角虽未死净，但也只能稍加利用，白棋不仅有巨大的现实利益，而且还是一队无比强大的棋。两图相比真是天翻地覆，这是价值极大的劫争。

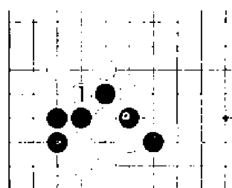


图20－7

图20-8　这里也发生劫争。这是白劫胜的图形，白方有强大堡垒，黑则是溃不成军。

图20-9　黑劫胜则是白方惨不忍睹的景像，这也是巨大的劫争，不能轻易发动。

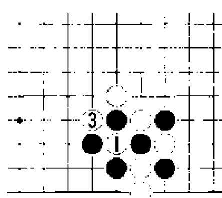


图20－8

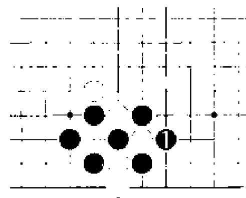


图20－9

二、劫材问题

劫材多少是劫争胜负的关键，而劫材多少又与劫材和劫争的价值联系在一起，对于价值巨大的劫争，小的劫材就不成其为劫材，而对于价值不大的劫争，使用大的劫材就是一种浪费。当然要完全理清它们之间的关系是很复杂的，要求全部掌握它几乎是不可能的，但是首先要做到以下几点：

1. 百劫不应，非要劫胜常常是初学者对待劫争的态度，而这是错误的，除非是价值巨大的劫争。

2. 当劫材的大小与劫争的价值相近时应劫材，即使劫败也能在外连走两手棋，不要忽视这两手棋的价值。

3. 尽量不找损的劫材。

另外，劫材对劫争的胜负起着关键的作用，因此，千万不要浪费劫材。

图 20-10　这里的对杀可以看作白方五气对黑方四气（黑下 A 位紧气的话），也可看作白方六气对黑方五气（黑不下 A 位紧气），总之是白必胜的对杀。

图 20-11　黑看不清对杀的结果，或是根本不看对杀的结果只是一味的紧气，直至白 6 紧气后才知失败，那么，黑方已经浪费掉价值近 30 目的三个劫材。

总之，在对杀、死活以及先手问题上要注意不可浪费劫材。

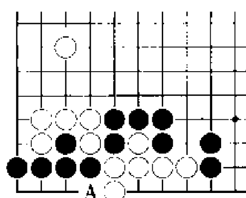


图 20－10

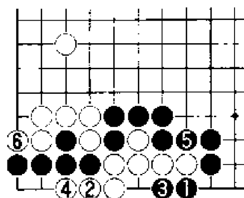


图 20－11

第二十一课　打入后的攻防

打入是指入侵敌方的阵地。打入的目的是以破坏敌方围地甚至还有其他目的，打入是一门综合技术，它涉及的技术比较广，如连与断的手筋，出头、封头的手筋，做活的能力等等。本课只是简单地介绍一些打入的常例以及打入后常用的攻防手段。

图 21-1　白方的阵地是立二拆三应该说是比较理想的阵地，但黑方有◭子逼近时，黑方就有1位入侵的手段，白2尖、4扳是企图将入侵之敌围歼之着，但黑5立是好手，白6立，挡住黑向左逃脱之路，黑7托，白8强行扳断，以下至13断打几乎是必然之着，白显然不行。

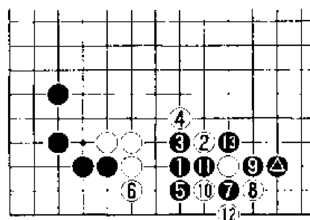


图 21-1

图 21-2　白2压是平稳的下法，以下至黑7补断，白方的阵地虽然地域被破，但阵势尚整齐，这是双方正常的应对。

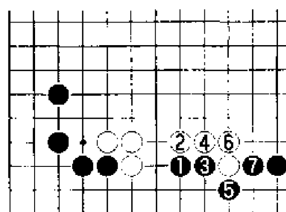


图 21-2

图 21-3　黑必须作出持久战的准备，即白2尖，让黑3关出，白4也关，双方的战事走向中腹，在正常的情况下白是无理的下法，因为白要照顾两处孤子，而黑只顾中间一处孤子。但是黑若

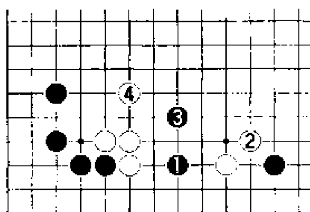


图 21-3

战斗力不强，如行棋的步调混乱，方向不明以及连与断的技术不高等等就会从有利的形势开始逐步走向失败。所以说打入是一门综合技术，对于这种战斗的形势你必须坚信黑方是有利的，即使以后的战斗失败一万次，你仍要坚信，仍要坚持发动这样的战争，需要的是逐渐提高上面提到的各门综合技术，而不要回避战斗，避开打入。

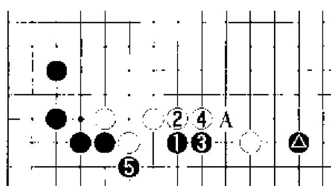


图 21－4

图 21-4　白方的阵地是对局中常见的，在有黑▲子拦住情况下，黑 1 打入是好点，白 2、4 连压，则黑 5 扳渡（这正是黑选择 1 位的原因），白不仅地域全失而且还留有 A 位扳断的缺陷，白不好。

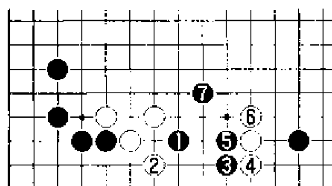

图 21－5

图 21-5　白 2 尖是好手，首先是阻黑方渡过，又留有与右边的白子渡连的后路。黑 3 小飞与白 2 的用意相同，4 挡下过于强硬，至黑 7 飞出，这是黑方有利的战斗状态。

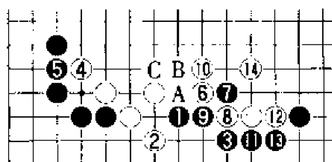


图 21－6

图 21-6　黑 3 小飞后，白 4 先尖，黑 5 接后白 6 罩住以下双方都使尽全力，黑得以连回，白方也保持通连这是最正常的结果。

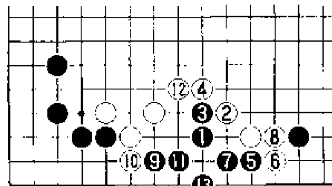

图 21－7

图 21-7　黑 1 落点不佳，白 2 尖封，黑 3 先冲，5 托是入侵敌阵后的常用手段，白 6 只得外扳。黑 9 小飞谋活是以牺牲角地为代价的，以下黑 13 做活，白 14 即使立

即补断，黑棋与上图相比也差很多，而白棋却两者相仿，落点选择不当的代价不小。

图 21-8　这是让子棋常见的，黑有▲拦的情况下可于 1 位入侵白阵，白 2、4 压是只求通连下法，但整块白棋仍未安定，黑入侵成功。

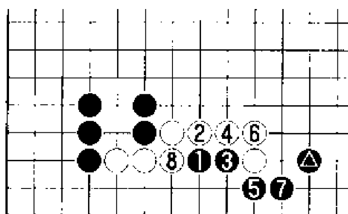

图 21－8

图 21-9　白 2 接是富于变化之着，黑 3 立后有 5 位渡和 A 位尖出两条路，白 4 压，黑 5 渡后仍可攻击白棋。

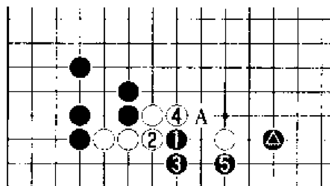


图 21－9

图 21-10　白 2 顶，4 扳是有趣的着法，白 8 立是早已设计好的，当 14 扑时黑 15 断太贪吃，以下白弃掉数子而连成铁壁（A 位立也是先手）黑未见有利，故黑 15 应于 B 位渡回才是正着，以后能对白进行总体攻击。

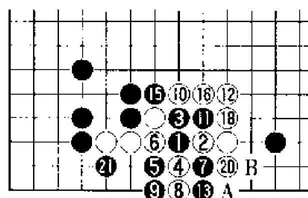


图 21－10
⑭＝④　⓱＝⑧　⓳＝④

本课介绍三个常见的图例，其目的不是真正的讲解打入，而仅仅是入侵之后怎样处理入侵之子，即向中腹出头；与友军联络；扩大眼位谋活等种种常用的手段，以及打入与周围友军的关系，增强拦击与打入的联系，从而提高布局中选点的能力。

二十二课　先手的知识——先手交换

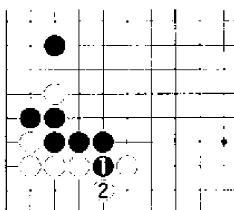


图 22－1

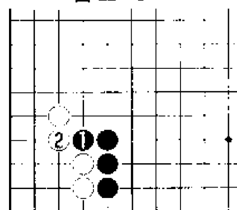


图 22－2

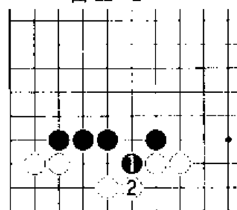


图 22－3

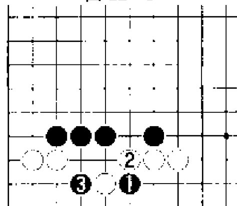


图 22－4

图 22-1　黑 1 冲，白 2 必挡，所以说黑 1 冲是先手，黑 1，白 2 各下一手称作一个交换，那么这里是黑方作了一个先手交换，白方是被迫的，黑方是主动的，很明显，这种先手交换必须对黑有利，才有兴趣去作，初学者往往把这一条标准给忘了，只要是先手，不管有利无利还是有害都交换掉再说，这是一个极大的错误，这里黑 1 与白 2 的交换就是有害的。

图 22-2　黑 1 冲，白 2 必挡，这也是一个先手交换，但黑除了将白方的连络撞结实外并无好处，所以，这种无利可图的先手交换常常失去其他利益，术语称为“俗手”。

图 22-3　黑 1 虎与白 2 交换也是先手强化白方的连络，与己并无好处。

图 22-4　黑方若能发现 1 跨、3 夹的切断手筋，就能取得相当大的利益。

图 22-5　这里黑方似乎不能于 A 位扳，又不能于 B 位冲，黑应怎样下呢？

图 22-6　黑 1、3、5 与白 2、4、6 作了三次先手交换，其中唯一有利的是黑 3 打，其他两次先手交换是无利可图的。

图 22-7　黑 1 扳，迫使白作 2 打、黑 3 接的交换，白 4 补后，黑 5 得以冲下，收获巨大。

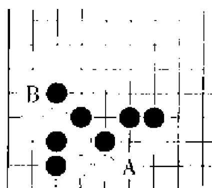


图 22－5

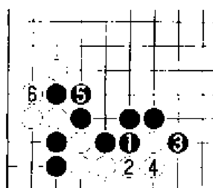


图 22－6

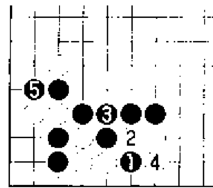


图 22－7

图 22-8　黑 1 先冲，迫使白 2 打，与黑 3 接交换后黑 5 得以扳下吃白三子。

图 22-9　黑 1 顶与白 2 爬过作一先手交换毫无好处，它使白棋得到确实的连络，而自身仍留有 A 位的断点，黑 3 扳再与白 4 作交换又不好，白白帮敌方围地而自身又增加了 B 位的断点。

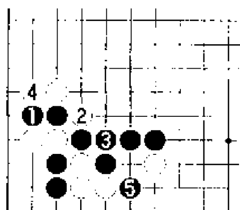


图 22－8

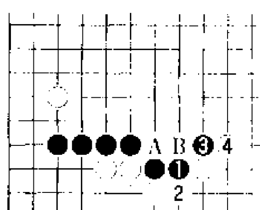


图 22－9

图 22-10　黑 1 接与白 2 补断作交换是正常的，白棋连络而黑方则成了没有断点的“棍子”。

图 22-11　黑 1 挡下，迫使白 2 拐，这个先手交换的目的是能使黑▲子逃脱，所以，这样的交换是有必要的。

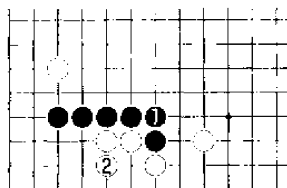


图 22－10

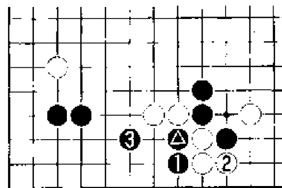


图 22－11

图 22-12　黑 1 至白 6 黑作了三次先手交换，请指出那些先手交换是利敌的。

图 22-13　黑 1 应先与白 2 作交换，白 2 只能长，黑 3 扳与白 4 接是有利的交换，而黑 A 与白 B 的交换是利敌的，正因为黑在上图中首先作了黑 A、白 B 的交换，白棋形状就很整齐，而本图白棋有愚形三角。

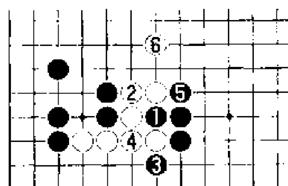


图 22－12

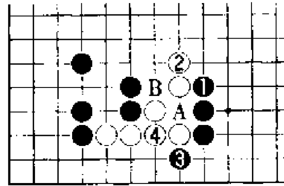


图 22－13

图 22-14　黑 1 随手一打与白 2 作先手交换，须知，白 2 是白方保卫下边的地域所必须，而黑 1 对黑方却是可有可无之着，所以，这样的先手交换是利敌的。

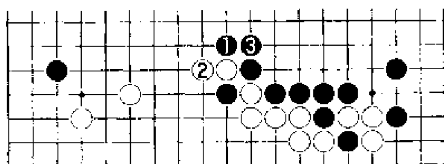


图 22－14

图 22-15　黑 1 单长是正着，白 2 仍得补，黑取得了先手，

白2若于A位打，则黑B位再打与白2交换则是有利的先手交换。

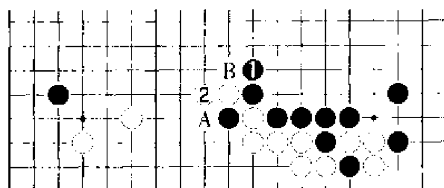


图22-15

图22-16　黑1打，3再打是常见的错误下法，白方的外势整齐，厚实。

黑1应于3位单扳是正着，而黑1打与白2的交换是损的。

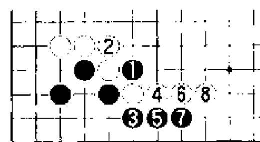


图22-16

第二十三课　压的用法

图 23-1　黑 1 在四路上接触三路上的白子，这称为“压”，压的使用机会很多，但也是初学者很容易滥用的手法之一。

图 23-2　对于白 1 的入侵，黑往往以 2 位压作为攻击的手段，经白 3 扳，黑 4 断，白 5 打后，黑看到无法擒拿白子后改变了方针，以 6 打，8 渡而围地，这似乎很灵活也很实在，但黑方首先是不知白方在中间拔一个子（俗语称开花）的威力，其次也不知黑方已经失去攻击白棋的权利，总之，这一结果黑方是损的。

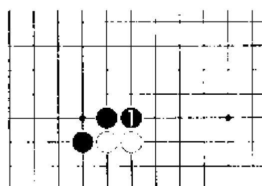


图 23－1

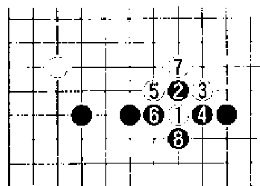


图 23－2

图 23-3　对于白下边的一个子，黑 1 采用压作为进攻手段也是错的，以下至白 6 补断，黑 7 也补后，下边的力量对比是白比黑强。

图 23-4　黑 1 尖顶搜白根据地才是正确的攻击，白 2 立起，黑 3 边攻击边围地才是有效的攻击。

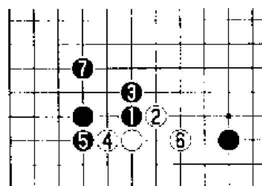


图 23－3

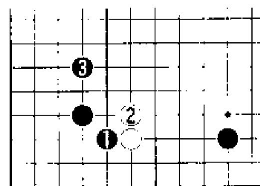
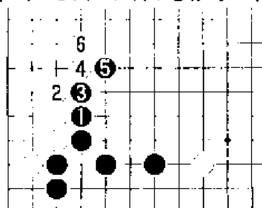


图 23－4

图 23-5　黑 1 至 5 压是大错着，除了把尚未安定的白子压成拥有相当地域的活棋外黑方自身并没有什么好处，因为黑本身是活棋，出路也够宽广无须再拓宽出路。

图 23-6　黑 1 拦才是正确的攻击，白 2 尖至 6 长出，所着之子除了逃命外别无他用，黑 7 压是好手，从这里我们知道对于主要的攻击目标是很少采用压的。


图 23－5

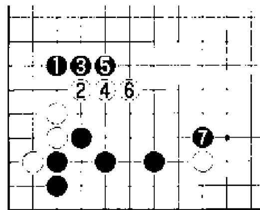
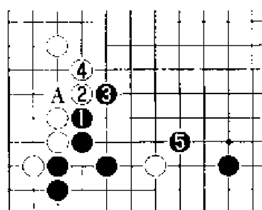

图 23－6

图 23-7　黑 1 压是正确的，它威胁白左边拆二的阵地，黑 3 再压仍是迫使白 4 长一手(否则黑 A 位打)，黑 5 封也是黑 1、3 两压的真正目的。所以压常被用作声东击西的手段。

图 23-8　对于白△子的入侵，黑 1 尖 3 扳是正确的攻击手法。白曲出后黑已无法将它的出路封住，于是黑 5 压是有力的一着。开辟第二战场使白难以两面兼顾，白 6 扳，黑 7 长出，下边的白子已经受到威胁，白 8 冲，黑 9 再压，白难受之极。请好好品味黑 5、9 两压的作用。


图 23－7

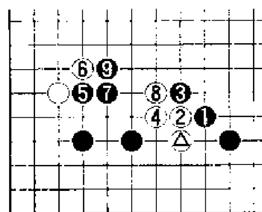

图 23－8

图 23-9　黑 1 压是为了出头，但白 2 扳，4 虎补得到了强

化，从而影响下边的黑子。

图 23-10　黑 1 这里压是正确的，经白 2 扳 4 长，黑 5 双后，白 6 挺入角实利很大而且又影响双方的根据地，黑 7 飞罩使下边连成一片。

这里黑压左边使白本来的拆二阵地得到强化。黑能攻击下边的白子，而上图里压下边是强化白方很弱的子，这是要不得的，故有压强不压弱之说。

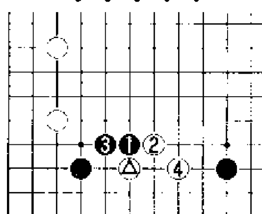


图 23－9

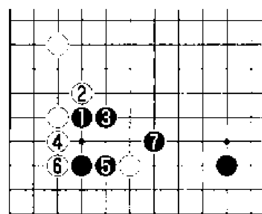


图 23－10

图 23-11　黑 1 压，迫使白应一手，黑 3 先手刺后争到双方出路的要点。黑步调很好。

图 23-12　黑 1 一间高夹，白 2 脱先，黑 3 压是正确的，因它能将白方的出路封住，以下至黑 9 挡下成为一支极为强大的队伍。

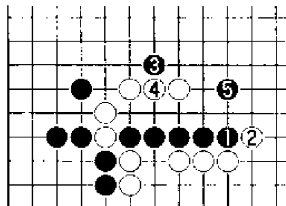


图 23－11

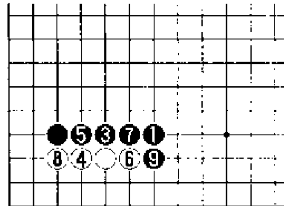
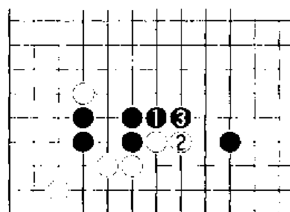


图 23－12 ②脱先

图 23-13　黑 1、3 两压能将白棋的出路封住至少是有效的着法。

图 23-14　黑 1 压只是送白棋出头将下边的△子压伤而

已，这是大恶手。


图 23－13

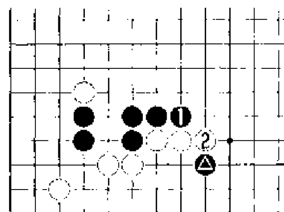
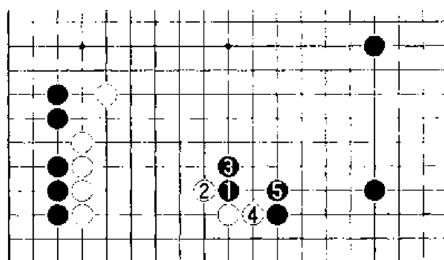

图 23－14

图 23-15　黑 1 压可以说是模样消长的要点，白 2 扳、4 挺，白方受到压缩，而黑方右下的阵势得到扩张，这种压是可以考虑的。

压可以作为一种攻击的手段，而不是唯一的攻击手段，以压来攻击更多是压间接的目标，而直接的攻击目标则很少采用压，压也可作为出头、封头的工具以及压缩对方模样的手段。


图 23－15

第二十四课　官子大小的计算

图 24-1　黑 1 在二路上扳接是常见的，其价值怎样计算呢？

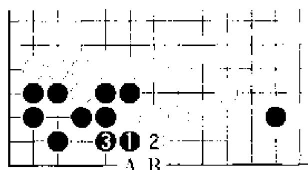


图 24－1

因以后不论白 A 位扳或黑 B 位扳都是后手，故双方的边界可划在黑 A、白 B 双方都立的这条线上。

图 24-2　这是白先下 1 扳、3 接的状况，边界仍是黑 A、白 B。

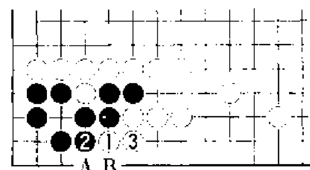


图 24－2

两图相比：黑方减少 3 目，白方增加了 3 目，故这里不论黑方还是白方二路扳接其价值都是双方后手 6 目。

图 24-3　白方的结构稍有变化。黑 1、3 二路扳接后，由于黑 5 扳，7 接是先手，所以这是黑 1 二路扳接后的权利，最后的边界应如图所示。

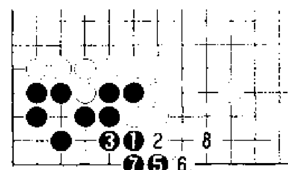


图 24－3　④脱先

由于黑方的结构未变，白先于 3 位扳，接的状况与图 24-2 相同。两者相比，黑差 3 目，白差了 5 目，故这里的二路扳接是双方后手 8 目。

图 24-4　黑 1、3 扳接是后手，但黑 5、7 扳接是先手，这应是黑 1

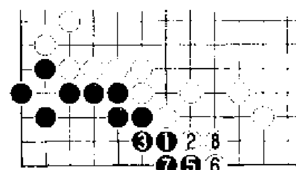


图 24－4　④脱先

扳接后的最后边界。

图 24-5　白先于 1、3 扳接，以后白 5、7 扳接是先手，故至黑 8 接应是双方的最后边界。

两图相比，黑、白各相差 5 目，故这黑的二路扳接其价值是双方后手 10 目。

图 24-6　黑 1、3 二路扳接后，黑 5 扳肯定是先手，白 6 只能退，若于 7 位打，黑 6 位断打，白 9 位提，黑 A 位打将发生相当大的劫争，白不利。黑 7 再冲至白 10 接，这应是黑方先扳的最后边界。

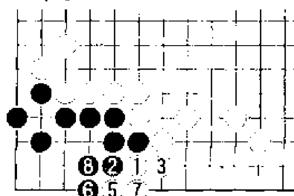


图 24－5　❹脱先

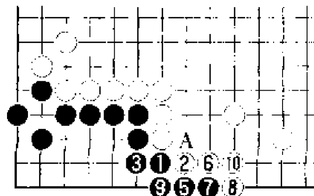


图 24－6　④脱先

图 24-7　白 1、3 先扳，则最后边界应划定在黑 8 接的图形。两图相比，黑仍差 5 目，白要差 7 目，故这里的二路扳接是双方后手 12 目。

图 24-8　黑棋的结构稍有改变。当白 1、3 扳接后，白 5 再扳，黑也只能于 6 位退，以后至黑 10 接最后划定边界。黑若先于 1 位扳则与图 24-6 相同。两图相比双方各差 7 目，所以，这里的二路扳接的价值是双方后手 14 目。

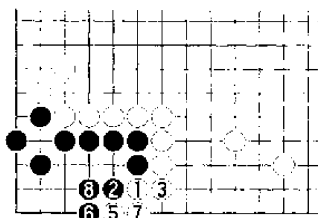


图 24－7　❹脱先

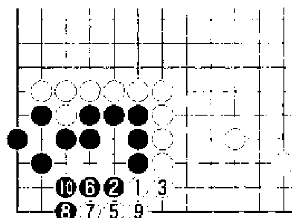
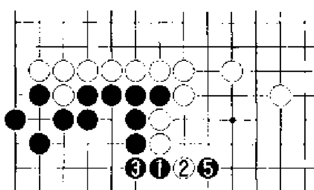


图 24－8　❹脱先

图 24-9　黑 1、3 扳接，白若不应，黑有 5 位夹的手段，白无法阻渡，原先已围好的地域将遭到相当严重的破坏，故这里的扳接其价值就更大了。


图 24－9　④脱先

同样是二路扳接，最小的价值是 6 目。若扳接后有先手收官的权利其价值也就会增大。那么棋形的结构不同，扳接后是否有先手，以后先手的利益有多大这就需要你的综合技术了，即死活、吃子、连与接等多种技术。所以，收官不仅是一项专门技术，还要和其他技术的提高作配合才能更好的收官。

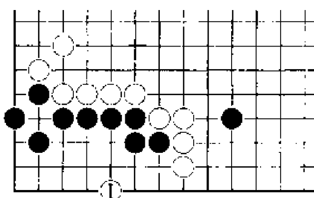

图 24－10

图 24-10　白 1 一路上大飞是常用的收官手段。黑应怎样下才能尽快挡住白棋？

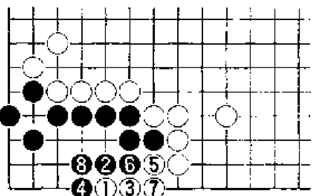

图 24－11

图 24-11　黑 2 尖顶，白 3 退出，黑 4 扳下，白因自身有缺陷只能走 5 位，以下至黑 8 接这是正常的应对。

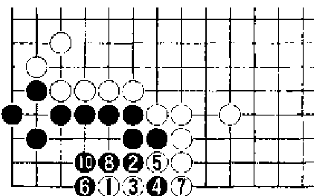

图 24－12　⑨＝❶

图 24-12　黑 2 曲也是一法，白 3 退回，黑 4 扳下，白 5 断，黑 6 顶住，白 7 只能提，以下至黑 10 接，结果基本相同。

第二十五课　吃子的手筋

图 25-1　黑先能否吃掉白子而获得通连是至关重要的。

图 25-2　黑 1 夹是强有力的手筋。白 2 如长出，黑 3 打，白死，白 2 如于 3 位接，黑 2 位封，白也死。

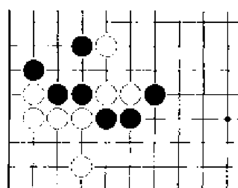


图 25－1

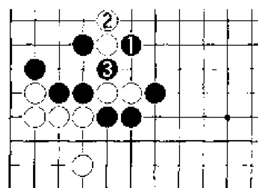


图 25－2

图 25-3　黑中腹五个子虽暂时不会死，但总是黑方的负担，若能杀死白方四个子而通连，那么 四个黑子就成为能照应全局的子了，请设法。

图 25-4　黑 1 夹是杀敌的好手筋。白 2 接，黑 3 夹，白若 A 位接，黑 B 位打，黑大获全胜。

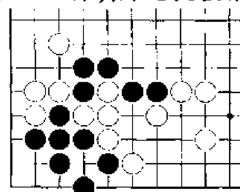


图 25－3

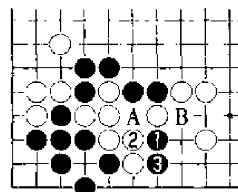
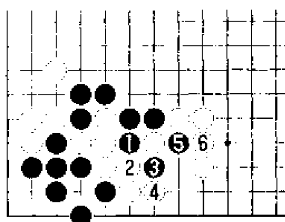


图 25－4

图 25-5　黑 1 冲是俗手，黑 3 打，白 4 打放弃无关紧要的废子而逃出要子。

图 25-6　白先，能否吃住中间三个子是此战的关键。


图 25-5

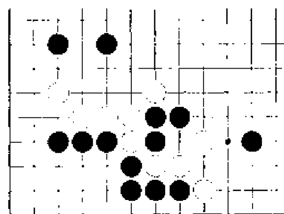
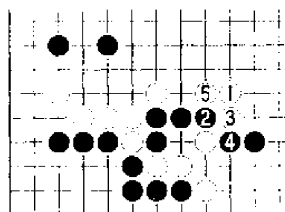

图 25-6

图 25-7　白 1 飞枷是好手，黑 2 冲，4 断是无用的挣扎，白 5 紧气，黑死。

图 25-8　白 1 这里飞是错着。黑 2 冲，白 3 扳，黑 4 扳，白已无法擒住黑棋。


图 25-7

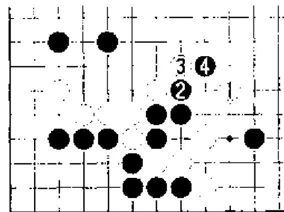
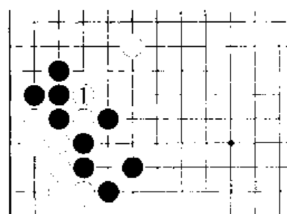

图 25-8

图 25-9　白 1 逃出，黑怎样下才能擒住出逃的的敌子。

图 25-10　黑 1 枷是必然的一手。白 4 冲打，黑 5 滚打是关键之着，黑 7 打，白出逃之子被擒住。


图 25-9

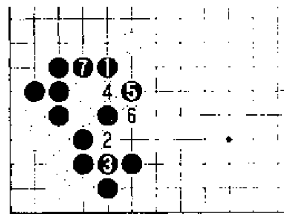

图 25-10

图 25-11　黑先要杀死两个白◬子。

图 25-12　黑 1 至 11 一路征，白 12 只得提，黑 13 打，白 14 如粘，黑 15 打又形成征。

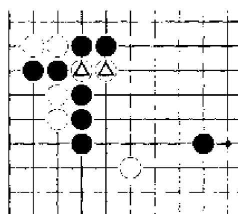


图 25－11

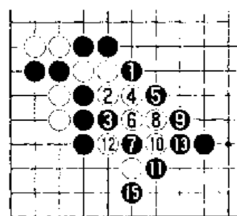


图 25－12　⑭＝❼

图 25-13　黑角已死，能否杀死白棋而突围。

图 25-14　黑 1 贴是好手，白 2 冲，黑也冲，白 4 断打后黑 1 之子起的是扑的作用，黑 5、7 两打能杀死白子。

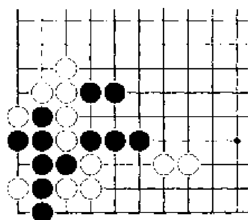


图 25～13

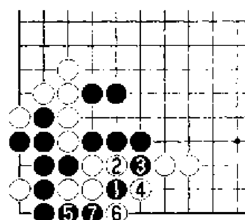


图 25－14

图 25-15　黑方必须杀死白棋才能使自己脱险。

图 25-16　黑 1、3 扑是阻止白方做眼从而造成白方接不归。

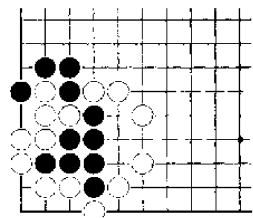


图 25－15

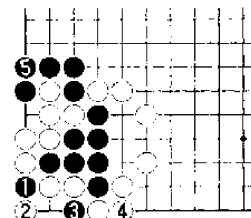


图 25－16

图 25-17 黑中间被围的一大队子能突围吗?

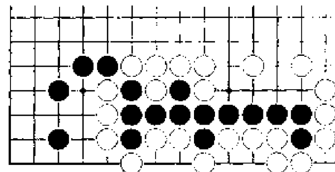


图 25－17

图 25-18 黑 1 扑，阻止白方做眼是关键之着。白 2 提后黑只要简单的紧气就行，至黑 7 打，白左边的三个子已无法接回。

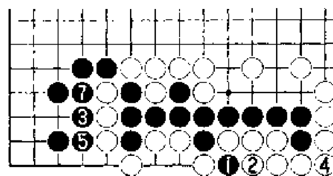


图 25－18 ⑥＝❶

图 25-19 黑 1 扑，是帮助白方下一个能否连回的关键之子。黑 3 扑，白 4 提，以下至白 8 粘，黑失败。

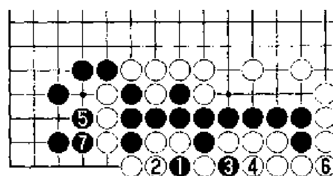


图 25－19 ⑧＝❸

第二十六课 定式(四)
小飞挂、二间高夹

图 26-1 黑 1 二间高夹在六十年代是非常流行的，即使在近代其使用率也相当高。白的应手大致有 A 位点三·三，B 位跳和 C 位再挂。

图 26-2 白 1 点三·三，黑 2 这边挡，切断白边角联络，以下至白 9 跳出是常用的定式，黑 A 位补是稳健之着，但也可脱先去占其他大场。

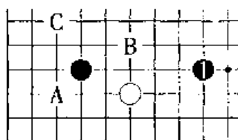


图 26-1

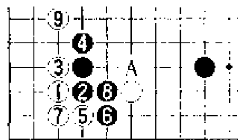


图 26-2

图 26-3 白 1 关出，黑 2 单关应。以下白 3 小飞、5 大飞安根，黑 A 位折也是正常的着法，但也可不下。(定式一)

图 26-4 当黑有▲子时白 1 点三·三黑可这边挡，白 5 立是重视实地，黑 6 压，8 封头是重势的下法(定式二)，但 A 位未挡住是一大缺陷。其中黑 6 如于 A 位挡，则白 6 挺出，破坏黑势，可能立即引发一场战斗。

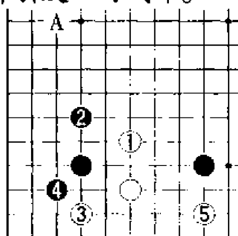


图 26-3

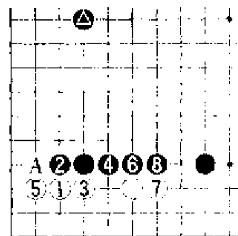


图 26-4

图 26-5 甲　白 5 接也是一法。以下 7 扳、9 连扳是正着。黑 10 断打是必然的，黑 12 长是正确的下法，以后 A 位补强也是重要的一手。

图 26-5 乙　黑 1 征是错着，白 2 断打是手筋，黑 3 提，白 4 再打，黑 5 只得粘，当白 6 扳时，黑已不能下 7 位挡，因白 8 能断，黑 9 断打，白 10 可立也可立即于 A 位包打，白不好。

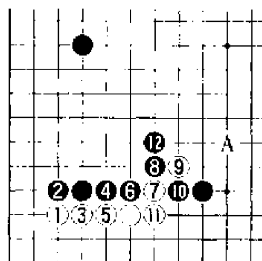


图 26－5 甲

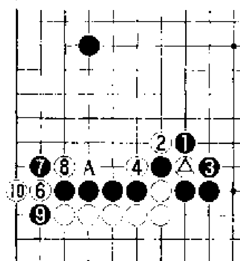


图 26－5 乙 ❺＝△

图 26-6　白 4 挺出，黑 5 必冲，注意黑 7 断的地方，黑 13 断打，15 再打一手是好手筋，白 16 只能长，黑 17 再接，白 18 尖是避免被黑毫无缺陷的先手封，黑 19 长，这也是流行一时的下法。

图 26-7　白 1 再挂，黑 2 压是正着，白 3 扳，黑 4 长后白 5点三・三转换，黑 8 的补法尽量减少敌方的先手利用。此着也有 A 位压的补法（定式三）。

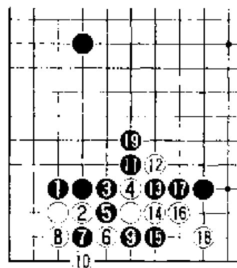


图 26－6

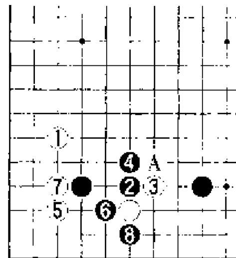


图 26－7

图 26-8　近来也常有 1 位长，黑 2 挡，白 3 挺出的下法，接着黑大概以 A 位压来应付以便能毫无顾忌的占到 B 位扳的要点。

图 26-9　黑 1 三间低夹也是常用的手法，白有 A 位点三・三，B 位 C 位再挂的应法。

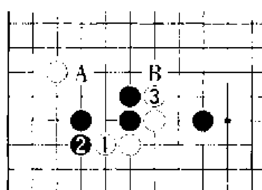


图 26-8

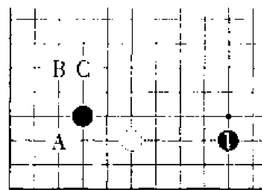


图 26-9

图 26-10　白 1 点三・三至 9 跳出是基本下法，黑 10 补是相当重要的一手(定式四)。

图 26-11　白 1 再小飞挂后形成的定式被称为“双飞燕”定式。黑 2 压，4 长，白 5 点三・三转换也是一变，以下至黑 8 补强是正变(定式五)。

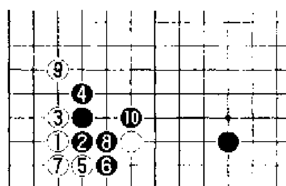


图 26-10

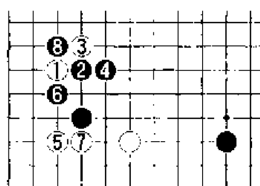
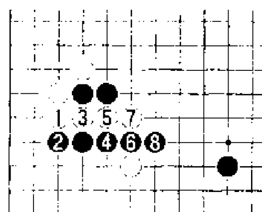


图 26-11

图 26-12　白 1 冲，黑 2 可放心地挡，白 3 如冲，黑只要一路退就行，至黑 8 长，白不利。

图 26-13　白 2 尖，黑 3 补断是正着，白 4 扳，黑 5 先手虎后再 7 位挡，白 8 关出，黑 9 尖远胜于 A 位压，白 10 小飞补断黑 11 扳护角是重要之着，否则白有 B 位夹的入侵手段(定式六)。


图 26－12

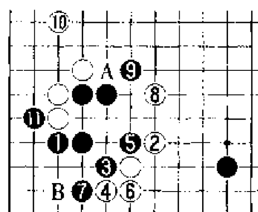
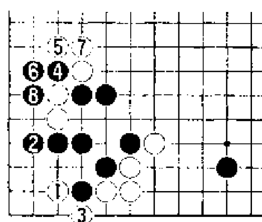
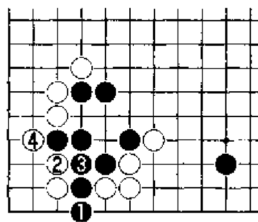

图 26－13

图 26-14　白 1 立即夹，黑 2 立下是有力的反击，白 3 渡，黑 4 断吃白两个子挽回角上的损失。

图 26-15　黑 1 立即阻渡是无谋之着。白 2 顶，黑 3 只得接，白 4 扳不花任何代价的夺走黑角，黑大损。


图 26－14


图 26－15

第二十七课　角中常见形的死活

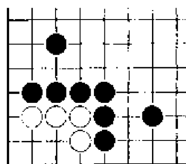


图 27－1

掌握了基本的死活技巧（缩小眼位、点眼、眼形要点二・一路等等）后熟悉一些角中常见形的死活状态是很有必要的。在入侵角地或是保卫角地的战斗中能否走成活形是能否入侵的基本条件之一。

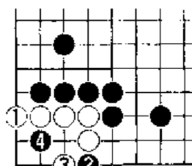


图 27－2

图 27-1　角中的白子是死形，仅有一个眼（所谓一个眼是指白先只能做一个眼，而黑先白仍能做成一眼）。

图 27-2　白 1 立，则黑 2 扳，这是眼位大小的争夺，白 3 挡后成“刀五”之状，黑 4 点，白死。

图 27-3　白 1 这里立，经黑 2 扳，白 3 挡，黑 4 点，白也死。

图 27-4　白 1 曲，使眼位形成变曲之形，黑 2 点角，白 3 挡，黑 4 再缩小眼位，白死，黑 2 也可先于 4 位扳。

图 27-5　白 1 占二・一也是眼形的要点，黑 2 点眼，4 缩小眼位白也无法活。

请牢记白棋的形状仅一个眼。

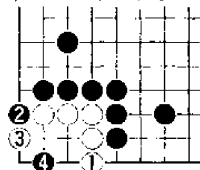


图 27－3

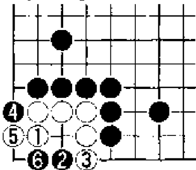


图 27－4

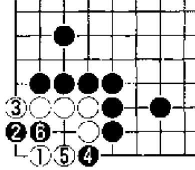


图 27－5

图 27-6　白棋的形状与图 27-1 的基本形相比多一个△子，也就是增加了一个空格的眼位，若黑先于 1 位扳，缩小眼位后就形成图 27-1 相同的眼位，白棋必死无疑。

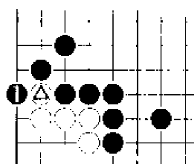


图 27－6

图 27-7　白先于二・一路占要点，黑 2 点眼，白 3 接确保左、右各有一眼，干干净净地活，白 A 位虽也能活，但黑 B 位挡住是先手，这个形状是后手活。

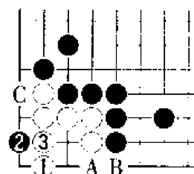


图 27－7

白 1 于 3 位曲，A 位立或 C 位立都能活，就不再一一讨论了。

图 27-8　这与基本形相比下边多一个子，因此这也应是后手活的图形（也可以说是拥有一个半眼），黑先于 A 位扳，白死。白先于 1 位曲能活，黑 2 点，白 3 挡二・一路能使左、右各有一眼，毫无顾忌地活。

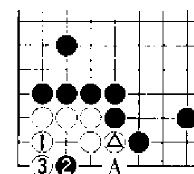


图 27－8

白 1 于 3 位跳补也能活。

图 27-9　这图形与基本形相比多了两个子，黑不论 A 位或 B 位扳，白都是活棋（参看前几个图），需要讨论的是黑 1 占眼形要点如何，白 2 扳二・一路是眼形要点，黑 3 点二・一路，白 4 夹后 A、B 两点必可得一而活。

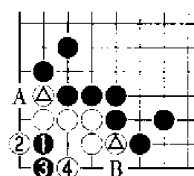


图 27－9

所以，这个图形是活棋。

图 27-10　这形与上图相比只是 A 位接改成△位虎，眼位大小是相似的，故也应是活棋。黑 1 扳缩小眼位是无用的，白 2 跳二・一路即活。

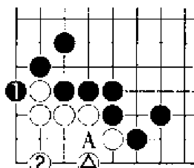
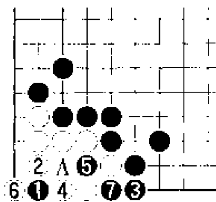


图 27－10

图 27-11　黑 1 二・一路点是要点，白2

顶也是使眼形成为弯曲形的要点，黑3立、5扑，白6提后而活，黑7只是后手官子，黑作为收官的手段是最佳下法。


图 27－11

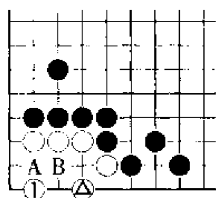
白2切忌A位做眼，因黑3位立，白顿死。

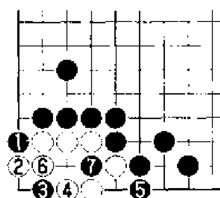
图 27-12　这与上图形比少了左边一个眼位，与图27-8相比是接改成回Ⓐ位虎，其死活状况应与图27－8相似——后手活。

白1占二·一路后肯定能活，另外A位曲，B位做活也能活，但1位补后应是最佳补法。

图 27-13　黑1扳，白2挡上，这是眼位大小之争，黑3点二·一路是眼形要点，以下至黑7扑，破眼成功，白死。

这个图形称为“大猪嘴”，黑1扳、3点二·一路是典型的扳点杀。


图 27－12


图 27－13

第二十八课　布局——拆

拆边是布局上经常要考虑的点，它简单的用途是围地。但是，单纯围地的拆边在布局中不会是非常重要的着点，它必须与根据地有关，与双方围占的模样有关，以及有后续手段的拆才是优先考虑的布局要点。

图 28-1　黑 1 拆是夺取白方根据的拆，白 2 尖出头，黑 3 搭，5 退后下边的黑阵得到巩固。

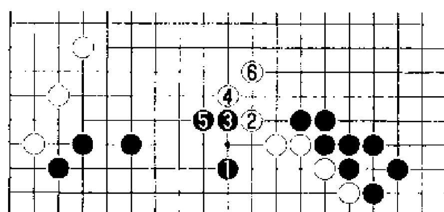


图 28－1

图 28-2　黑 1 拦是好点，因它有 3 位扳，5 位尖夺根，攻击白棋的后续手续，故是重要的拆。

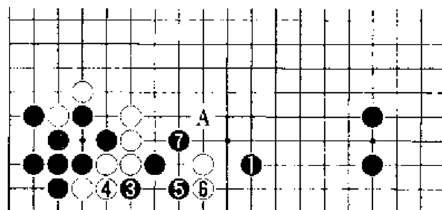


图 28－2　②脱先

图 28-3　黑 1 拦也是对左下的白子作出它根据地不足的

正确判断后下出的好棋，白棋必须对自己的加强作出安排。

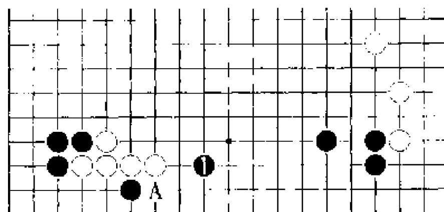


图 28-3

图 28-4　黑 1 拦是不好的，因白方拥有足够的根据地，黑 1 不如 A 位大飞拆地以求自保。

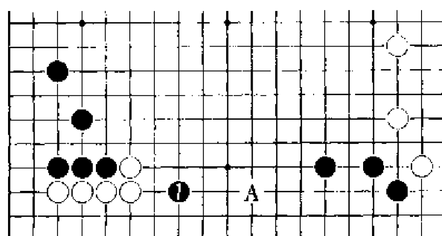


图 28-4

图 28-5　黑 1 拦是瞄着 A 位的打入，故这是一步有后续手段的拆，应是布局的好点。

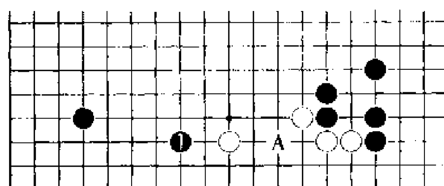


图 28-5

图 28-6　黑 1 打入，白方的应法很多，但黑 1 入侵之子总

是安全而有效的，白 2 如压，4 再压，黑 5 扳即能与▲子连通，达到夺白根据地、扩大己方地域的目的。

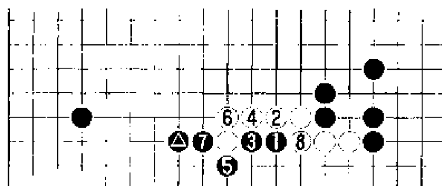


图 28－6

图 28-7　黑 1 拦是错着，因右下的白棋是有足够根据地的活棋，黑 1 逼近敌方的活棋，犹如以卵击石，只能自讨苦吃，黑 1 于 A 位小飞补角远比 1 位拆好。

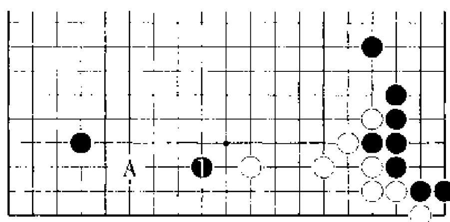


图 28－7

图 28-8　黑 1 拦是布局的好点，接着就有 A 位入侵的手段，同样，白 B 位拆二也是布局好点。

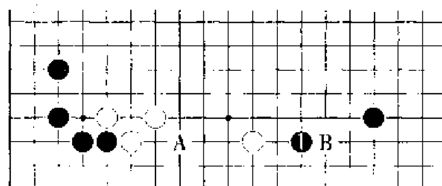


图 28－8

图 28-9　黑 1 是入侵白阵的好点，白 2 尖应是正着，黑 3 小飞是入侵后的好手，此着也可于 A 位向四路小飞，不管怎样，白阵总要受到伤害，故黑 1 后白 B 位关补强阵地也是要着。

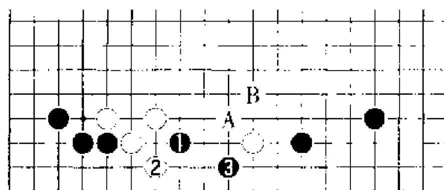


图 28－9

图 28-10　黑 1 拦后因有 A 位打入白阵的后续手段，故是布局的好点。

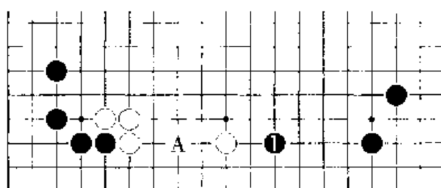


图 28－10

图 28-11　黑 1 拦也是好点，因它不仅是拆边围地更有 A 位入侵白阵的后续手段，白若 B 位关起补强阵地，当然也是很重要的一手，但黑也达到了目的。

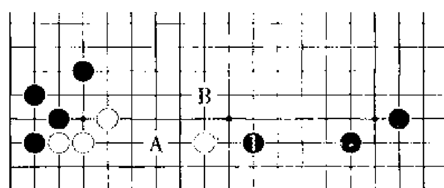


图 28－11

图 28-12　白若不补，黑就有 1 位入侵的手段，以后的变化很多，应属打入的攻防专题来讨论，这里仅举一例说明入侵的黑子是安全的。白若强行封头，黑 11 飞后白更难处理，所以，只有熟知各种阵地的入侵手段后才能更正确的找到布局的要点，使布局的水平更上一层楼。

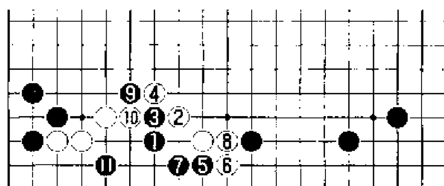


图 28－12

第二十九课　打的作用

以打来消灭敌子只是初学者的幻想，在实战中打能达到歼灭敌子的机率或许不到十分之一，而大多数的“打”只是作为一种先手交换而谋取利益的。

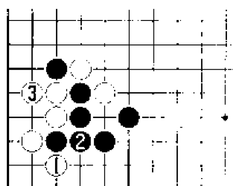


图 29-1

图 29-1　白 1 打与黑 2 作先手交换，得到的利益是增加了己方的根据，减少了黑方的眼位，故是有关双方根据地的要着。

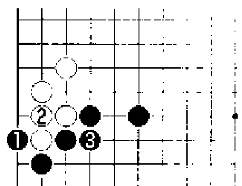


图 29-2

图 29-2　黑 1 在补断之前先打一着，迫使白 2 接，从而消灭了白方一个眼，也得到一些官子便宜，然后再于 3 位接是正确的下法。

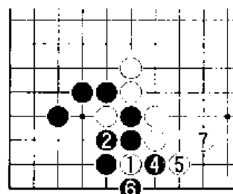


图 29-3　③脱先

图 29-3　白 1 打与黑 2 作先手交换是有利的，因黑 2 之着几乎没有作用，而白 1 之子至少可阻挡一下黑向右挺进的步伐，黑 4 再打，白可 5 位挡，7 虎。

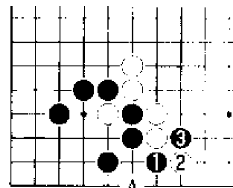


图 29-4

图 29-4　黑 1 先扳，白 2 就不能挡了，因黑 3 立即断，白方将为生存而战，此时，黑 3 怎么可能于 A 位补呢？而上图打一下，黑 3 就不得不于 A 补了。

图 29-5　白 1 打与黑 2 长作一先手交换是有利的，白 3、5 两打形成棍子般的厚势后再于 7 位小飞出头，完成整

套的战术计划。若白1先于3位打,5位打,黑4位,6位两提后,白再于1位扳,黑就不可能再于2位应,这就是为什么白在决定下3、5两打之前先要作白1与黑2交换的道理。

图29-6　白1、3打决不是要杀死左下角的黑子,而只是寻求行棋的好步调,黑4长,白5、7冲击正好形成黑棋夹道之状,白反而取得作战的主动权。

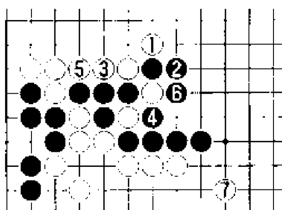


图29－5

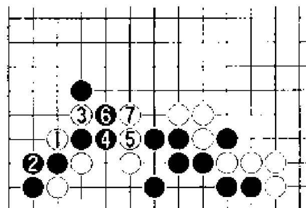


图29－6

图29-7　黑1打,迫使白2长,黑3再顺手接是行棋的好步调,因为,黑3接▲子是必须的,但黑若单接,白就不会紧贴黑壁下2位,故黑1打是削弱敌子,对左边之子有所强化而对友军不会造成伤害之着,这样的打是有利的。

图29-8　黑1打有两个作用,一是使子摆脱被征杀的危险,二是使白子的出路变窄,黑3先手挡后5位尖是早已设计好的出逃之路,以下黑7渡后,白被断成两处,黑取得作战的主动权。

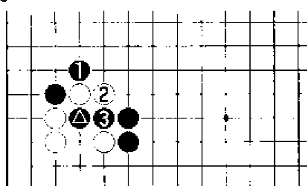


图29－7

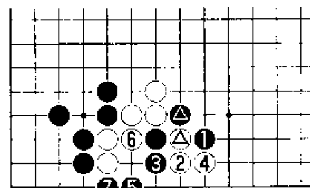


图29－8

图29-9　白1打与黑2打作交换只是为了能占5位接,黑

6提，白7再吃住黑棋，白能顺利出头，所以白1打只是一种无可奈何的防卫性的打。

图29-10　黑1打，白2必长，黑3先手挡，5再跳出，白右下尚未连通，必须再补一手，黑方取得主动。

黑1如径于3位立，白1位退出已与白Ⓐ子取得连络，黑5跳出连回，两者几乎相差一手棋，非同小可，故黑1打是给白方的连络制造麻烦，这是有利的打。

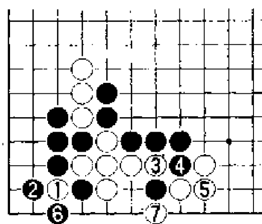


图29－9

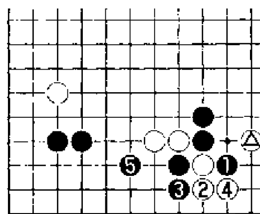


图29－10

图29-11　黑1打后再3接看来是行棋的好步调，实质上黑1打是大恶手，因此着对黑方毫无用处，而与其交换的白2之着对白角做活却是至关重要的一着，故这样的打是利敌之举。

图29-12　黑1单退是正着，白2立角用以扩大眼位，但以下至黑7扑，白死。

总之，打之子的作用比敌方逃之子的作用大时当作这样的交换。

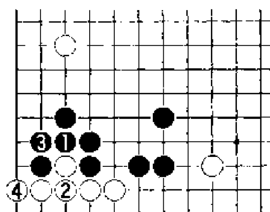


图29－11

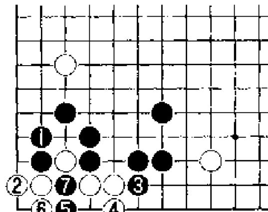


图29－12

第三十课　行棋要诀
—扳二子头与扳三子头

图 30-1　白 1 将黑两个▲子的头给扳住是要点，它不仅是出头的要点，更是使黑两个▲子行动不便的要点，黑 2 扳，凑白 3 连扳，黑因有A、B 两处断点无法行凶，只能走 4 位长，从而造成 A、B 附近黑方的势力重复。

图 30-2　黑棋上面有一个眼，下面有方四的眼位，但因四面的两子头都给扳住，下面竟然连一个后手眼都没有，由此可见两子头给扳住的难受程度。

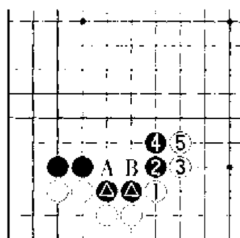


图 30－1

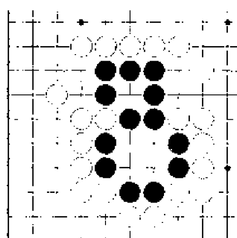

图 30－2

图 30-3　黑 1 扳住白方的两子头，痛快！白 2 扳是俗手，凑黑 3 连扳，白 4 立更俗，又凑黑 5 先手挡住，白 6 只得补，黑 7 接，外势厚实。

白 2 应于 A 位跳，白 4 更应于 A 位虎！

图 30-4　黑 1 扳，由于黑 A 位冲，白必然于 B 位档，故黑 1 也是扳住白棋的两子头，白 2 扳，黑 3 可连扳，白不能用强。

若白先走的话，C 位扳也是重要的出头之着。

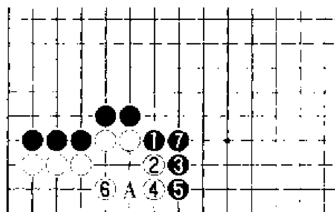


图 30－3

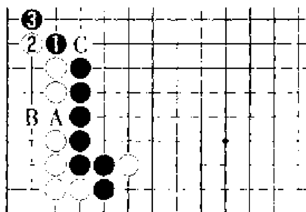


图 30～4

图 30-5　黑 1 在二路上扳白两子的头是强化自身、削弱敌方的要点。在这种类型的接触战中这是首选的要点。

图 30-6　白 1 挺起，黑 2 拆虽也是有关根据地之着，但被白 3 扳住两子的头，黑 4 扳是凑白 5 连扳，以下至白 9 档后，向外发展的势力被白控制，而黑棋则被封住而且棋形很坏，以后白 A 位扳或 B 位扳，都是先手，黑难受至极，故黑 2 之着应于 C 位扳才是要点。

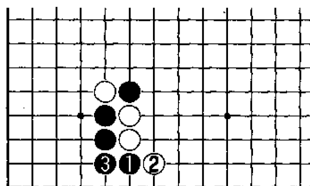


图 30－5

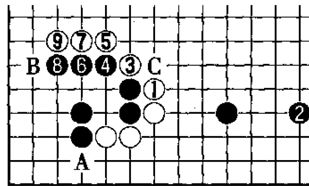


图 30－6

图 30-7　白 1 扳住黑方三子的头也是很痛快的，黑 2 如扳，白 3 也能连扳，黑有 A、B 两处断点只能委屈求全。

图 30-8　白 1 搭是使黑两个▲子头被扳住后难堪的手筋，黑 2 如出头，白 3 长，黑 4 只得接，从而形成愚形，白 5 大飞，左边的黑棋将受欺负。

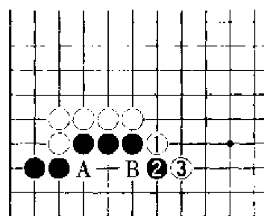


图 30－7

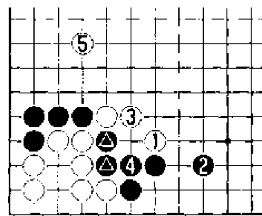


图 30－8

图 30-9　黑 2 先处理左边，白 3 长，迫使黑 4 接后，白 5 小飞，黑下边极苦。

图 30-10　白 1 长出头是重要之着，但黑 2 搭，使白两子头被扳住的弱点暴露无遗，白 1 如于 A 位打虽可无事，但被黑 1 位打也够痛苦的。

正因为两子头被扳住是很痛苦的事，故一是两子头尽量不要给敌方扳住，二是不要凑成被扳住的形状。

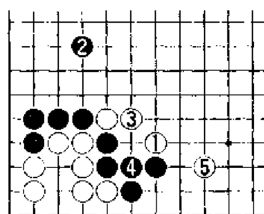


图 30－9

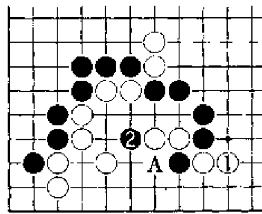


图 30－10

图 30-11　黑 1 顶是自凑两子头被扳住之着，这是大俗手，应于 A 位接才是正着。

图 30-12　白 1 扳，3 再顶后 5 断是俗手，这是白凑两个子被扳，黑 6 飞点是手筋，白 7 尖，黑 8 立下，白只能走成愚形，白 5 断并不能对黑造成伤害。

白直接于 4 位扳断才是正着。

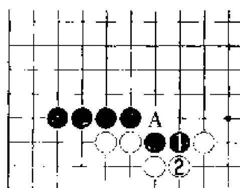


图 30－11

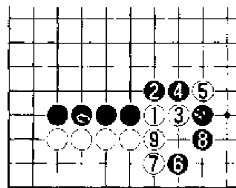


图 30－12

图 30-13　白 1 顶是俗手，白 3 再扳凑黑 4 连扳，至黑 6 接，白下三个子的作用有限，徒然强化了黑方，真是得不偿失，白 1 应于 A 位接才是正着。

两子头被扳在棋形上是不好的，容易造成势力重复，下成愚形还容易受到各种打击，必须引起注意。

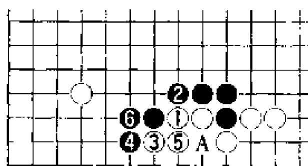


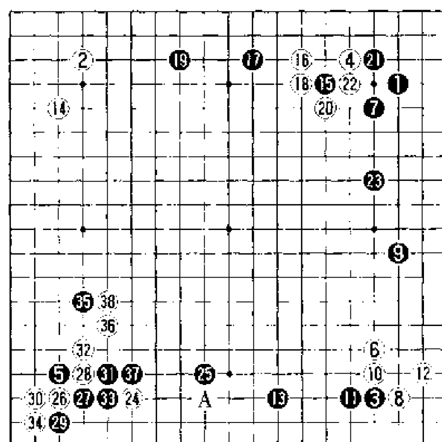
图 30－13

第三十一课
高手实战中着法意义(一)

取材于1961年中日围棋友谊比赛的对局，从中我们可以看到当时的巨大差距。仅仅25年中国棋手就取得首届中日擂台赛的胜利标志着中国棋手已经赶上日本，从这里我们可以想像第一代、第二代国手陈祖德、聂卫平等人所做的努力。

第一谱 13—8

黑1、3、5三手棋都以小目占角。白4、6两手立即挂角是积极挑战的下法。



第一谱 1～38

黑7小尖，稳扎稳打。

白8托是希望按图一的下法，占到4位的好点。

黑9识破白方的意图，先占边上大场。

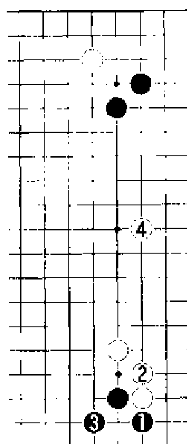
白10顶，黑11退出，白12虎是兼顾边、角的下法，黑13拆二，安根要着。

白14大飞补角也是布局中的重要着点。

黑15小飞，至23拆二补边，可谓左 右逢源，而白方五个子围在一起总有势力重复之嫌。

白24挂角后黑25夹是有关双方根据地的要着，黑25于27位尖夺角虽也是常见之下法，但被白占A位拆二，右下黑阵也显单薄。

白26托角，黑27扳，白28断是定式的下法，黑29、31两打的次序必须注意不能颠倒。



图一

黑37位补强是必要的，在这之前黑35先栏一手，待白36尖出后再补是行棋的步调，这是诱使白子走向己方厚实之处的下法。

第二谱 1—36(即 39—74)

黑1跳出是要着，左边再给白补一手，黑就困难。白2夹是常见的手法，关系双方的根据地。

黑3拆一是好点，既加强了拆二又准备侵入白角。

白4碰，先手补强角后抢占6位打，虽也是攻击黑棋，但是白方在左边的子太过集中，效率较低。

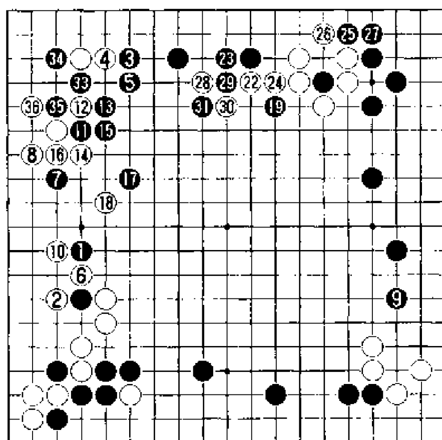
黑7栏，准备入侵角地，白8小尖补，黑方左边虽然很孤单，但因白方左边的兵力太强，上、下都是活棋，故黑左边的两个子作为残子处理是棋理明快的表现。

黑9拆一，补强右上的阵地，进而威胁白右下角，又夺得一处要点。

白 10 扳，步伐极其缓慢的进攻。

黑 11 压，13 连扳至 17 飞，轻轻地弃掉左边的两个子，再取 19 位飞攻。这不仅使白方的攻击落空，还迫使白棋跟着黑棋步调走，这里的差距就表现在对棋理的熟知程度，当时中国棋手的战斗力量尚可和日本棋手抗衡一下，但在棋的理论上相差较大。

白 20 托，竭力谋活，黑 21 扳、25 扳、27 接巩固了边、角，而白棋虽然成为出路较广的棋，但毕竟还没有活净，黑方怎样来对待这一类的白棋，我们将在以后的战斗中来学习。



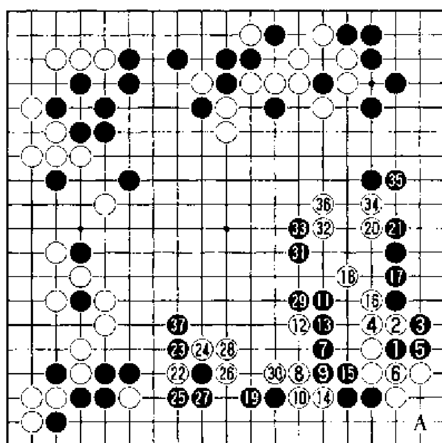
第二谱 1－36(39－74)

第三十二课
高手实战中着法的意义(二)

第三谱 1—37(75—111)

黑 1 破眼，攻击右下的白棋,黑 7 飞起,边攻击边扩大下边的阵地。

白右下角虽没有被杀的危险，因有出头在外，又可在 A 位补活，但由于白方形势已经落后故走 8 位点企图制造混乱,以求一逞。



第三谱 1－37(75－111)

黑 9 挡下,再 11 位关出，占得双方孤子出路之要点，这也是补强自身、削弱敌方的要点。

白 12 先手点,14 先手曲后,再于 16 压、18 尖出头。

黑 19 退回是夺取白方根据地。

白 22 碰,再度制造战乱。

黑 23 扳,寸土不让。

白 24 断,以求转换,黑 25 打、27 接,确保下边,再保持攻击的主动权。

黑 29 曲、31 关、33 压，一再拓宽己方弱子的出路，这就是

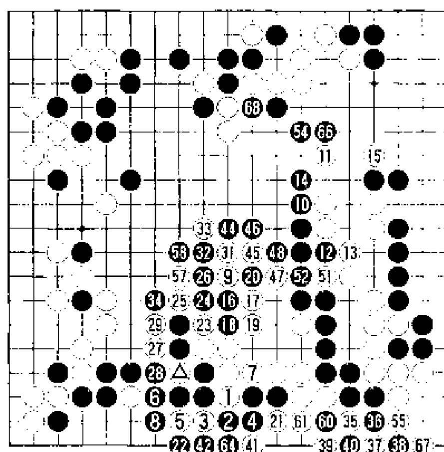
作战的要领，黑方尽管取得作战的主动权，白方有多处尚未活净之棋，但黑方此时却是继续强化自身并削弱敌方，而不是采取毫无把握的围歼决战，待黑方唯一的弱子(右下的黑棋)强化到一定程度后再于37位长出，割断白下边的弱子与左边的大的大本营的通道，展开新一轮的攻击。

第四谱 1—68(即 112—179)

白1冲、3断利用黑方的弱点以谋求利益。

白9隔二跳出留下隐患。

黑10再压，14长，再度拓宽出路以强化自身，当白15跳出补断，并准备破黑方右边的阵地时，黑由于上、下两处都是活棋，故不加理睬。



第四谱 1-68(即 112-179)

[illegible] = △　43 = 37　49 = [illegible]　[illegible] = [illegible]　53 = 37

[illegible] = [illegible]　59 = 37　63 = 3　[illegible] = [illegible]　65 = 37

黑于16搭，强行切断，展开一场决定性的攻击，黑20断

后，白棋的出路被封，只得在下苦苦求活。

白21嵌，黑只能于22位打，若于61位断打则受骗上当。

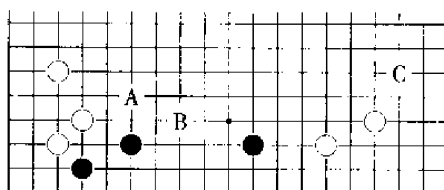
白23冲、25断打、27扳出竭力挣扎，但毫无作用，只得走35扳、37连扳，以劫来谋取唯一的生机。

黑方稳扎稳打，并不急求要劫胜，黑54点，白只得下55位断打，再次打劫，这就是所谓的二手劫，即白要劫胜两次才能解决危机，黑以54、66、68断三手棋作为解决下面的战利品，白棋上边的棋被杀，只得中盘认输。

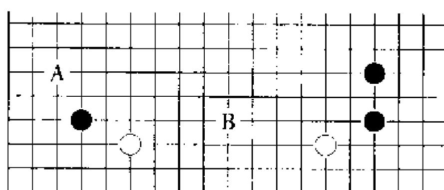
从这局棋，我们可以学习的地方很多，但最重要的应是对待孤子的态度，黑将左边几个白方重兵攻击下的子轻轻弃掉，转换成一定的势力；黑在攻击白方几处未净的弱子过程更多的强化自身的弱子；黑对上边的白棋没有进行毫无目的猛攻，而到最后却杀死了该块白棋等等。另外黑方在布局中如何选择定式，使子的配合更加合理，如何促使敌方的子配合不佳，效率低下等都可加以学习、体会。但是，这只是一个努力的方向，懂得一些道理，真正的掌握并能运用自如绝非一日之功。

习　题

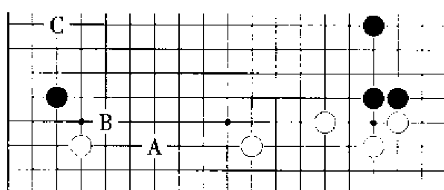
题 1-1～1-6　黑先，请在 A、B、C 中选一点。



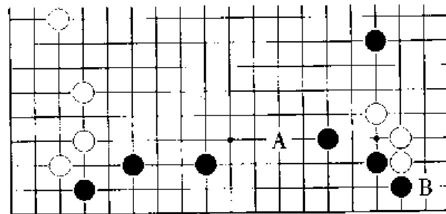
题 1－1



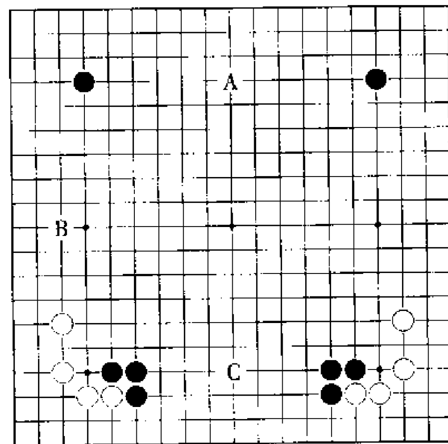
题 1－2



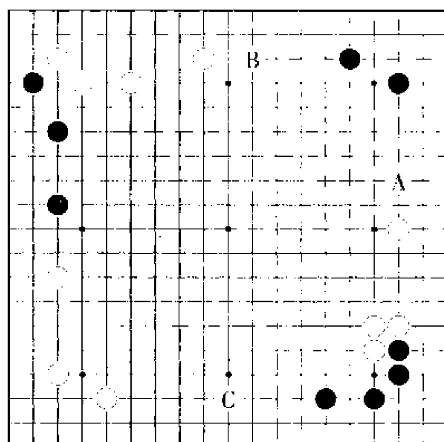
题 1－3



题 1－4



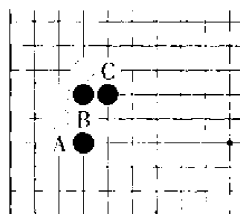
题 1－5



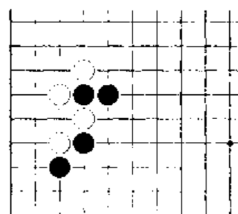
题 1-6

题 2-1 黑在 A、B、C 三点中选一。

题 2-2 黑下面两手棋怎么下？

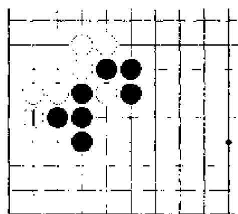


题 2-1

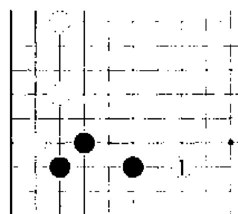

题 2-2

题 2-3 白 1 拐，黑怎么应？

题 2-4 白 1 后黑棋怎么下？



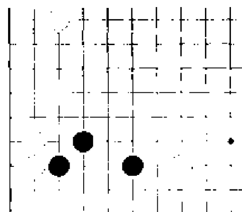
题 2-3



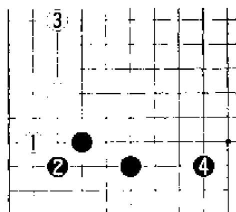
题 2-4

题 2-5　白征子有利时黑应怎样下？

题 2-6　白 1 至黑 4 是定式中标准下法吗？



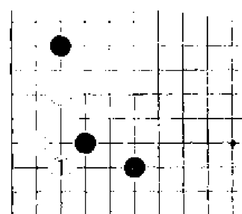
题 2-5



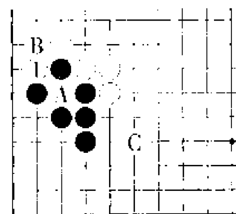
题 2-6

题 2-7　白 1 尖"三・三"后，黑怎么下？

题 2-8　白 1 打，黑在 A、B、C 三点中选一点。

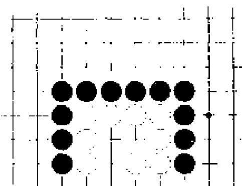


题 2-7

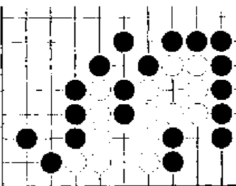


题 2-8

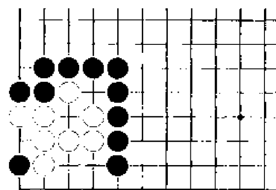
题 3-1～3-8　黑先如何杀白？



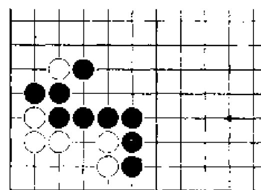
题 3-1



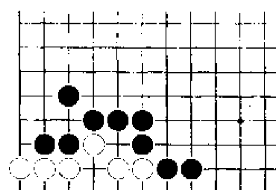
题 3-2



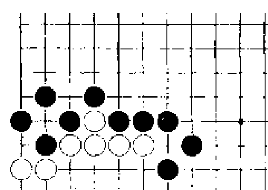
题 3－3



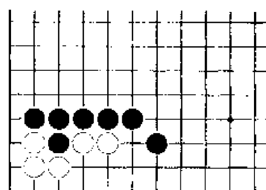
题 3－4



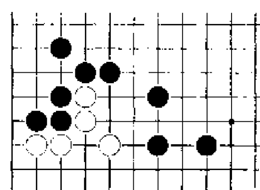
题 3－5



题 3－6

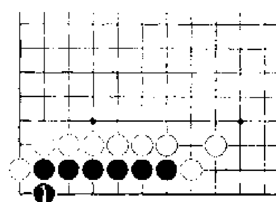


题 3－7

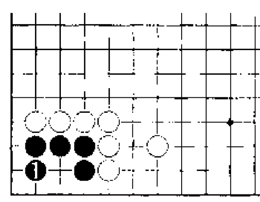


题 3－8

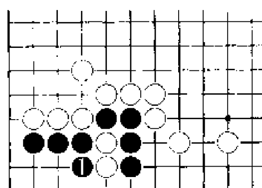
题 4-1～4-10 黑 1 是废着还是正常的着法？

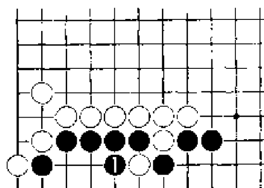


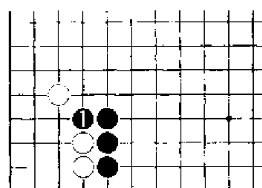
题 4－1

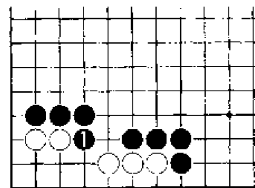


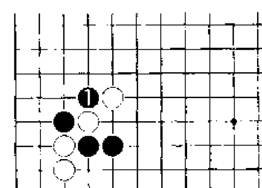
题 4－2

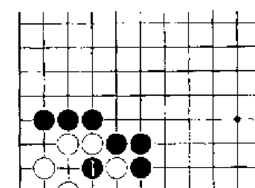

题 4－3

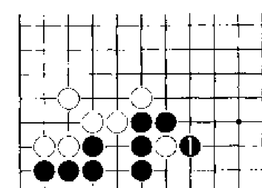

题 4－4

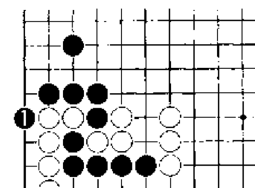

题 4－5


题 4－6

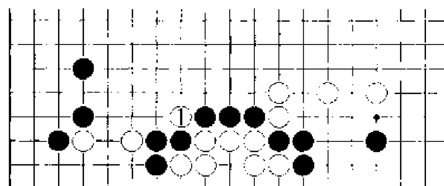

题 4－7


题 4－8

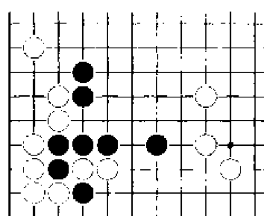

题 4－9


题 4－10

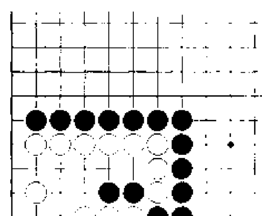
题 5-1～5-8 黑先，怎样才能吃住白方的要子而重获通连？



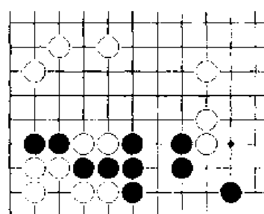
题 5－1



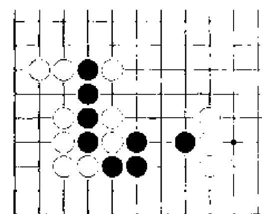
题 5－2



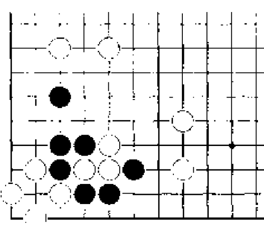
题 5－3



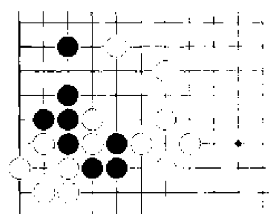
题 5－4



题 5－5



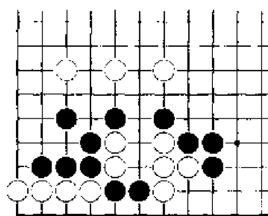
题 5－6

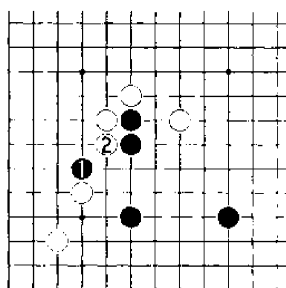


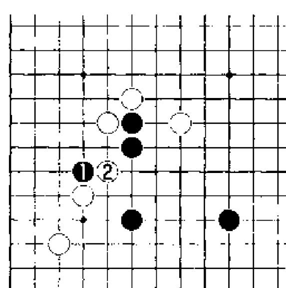
题 5－7

题 6-1 黑 1 搭，白 2 冲之着有用吗？

题 6-2 黑 1 搭，白 2 扳，黑应怎样下？

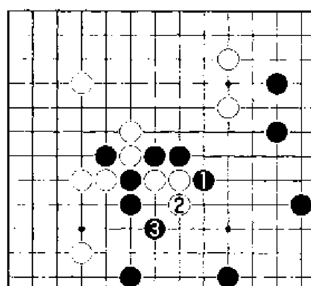

题 5－8

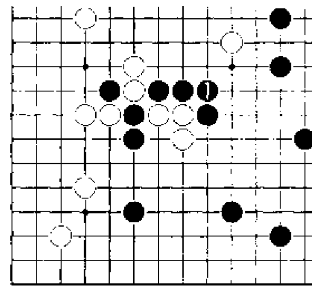

题 6－1


题 6－2

题 6-3 黑 1 扳，白 2 曲，黑 3 尖后白应怎样下？

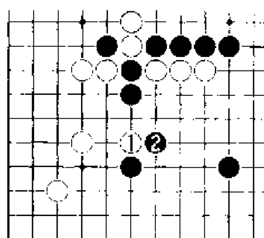
题 6-4 黑 1 接后白应怎样下？


题 6－3

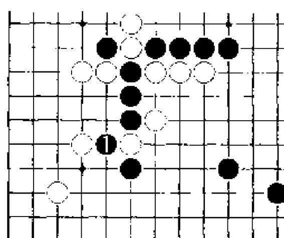

题 6－4

题 6-5 白 1 搭，黑 2 如扳，白怎样下？

题 6-6 黑 1 打后请下出双方必然的四手棋。

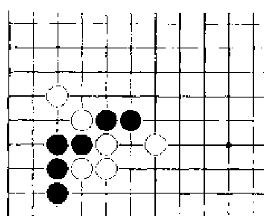


题 6-5

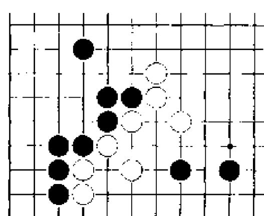


题 6-6

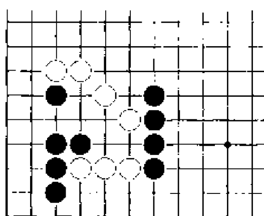
题 7-1～7-8　黑先能切断部分白棋吗?



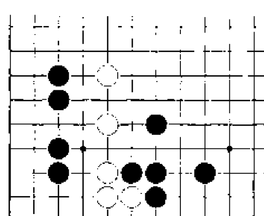
题 7-1



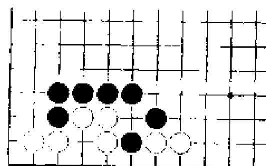
题 7-2

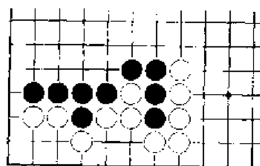


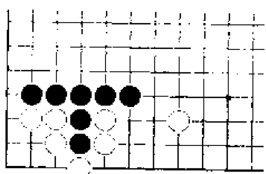
题 7-3

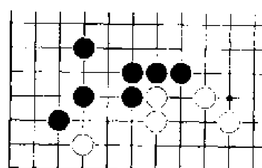


题 7-4

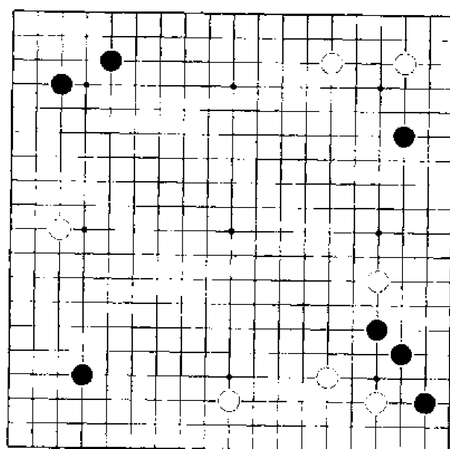

题 7－5

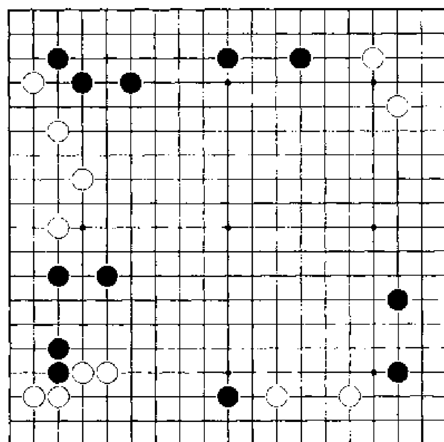

题 7－6


题 7～7

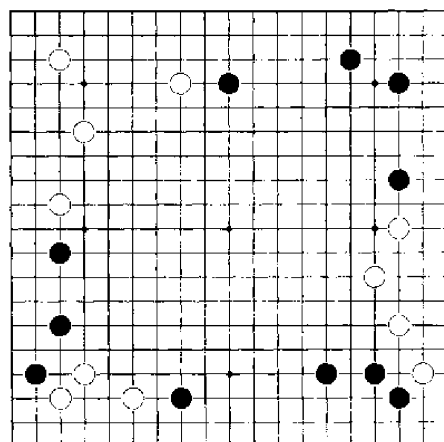

题 7－8

题 8-1～8-4 黑先，请选择你喜爱的着点。

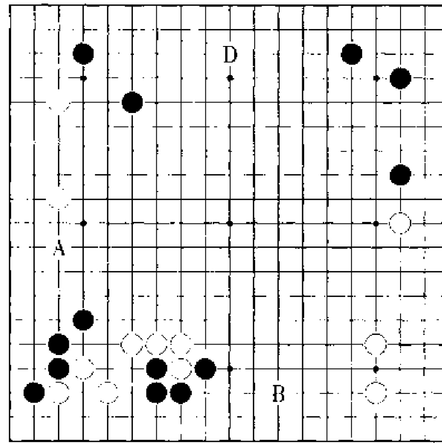

题 8－1



题 8－2



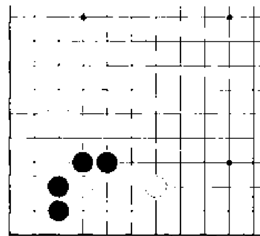
题 8－3

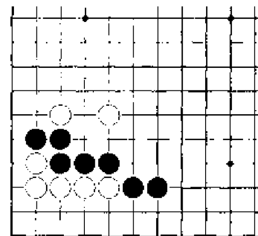


题 8－4

题 9-1　白先如何补断？

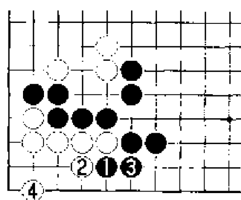
题 9-2　黑先要点在哪里？


题 9－1

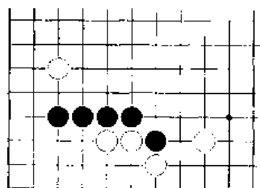

题 9－2

题 9-3　黑 1、3 扳接与白 2、4 作先手交换，这有必要吗？

题 9-4　黑下一手应下在哪里？

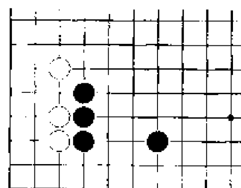


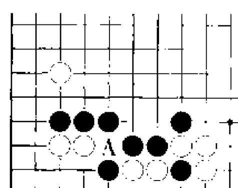
题 9-3


题 9-4

题 9-5　白下一手应下在哪里？

题 9-6　黑怎样补 A 位的缺陷？


题 9-5



题 9-6

题 9-7　黑要杀死下边的两个白子请在 A、B 两点中选一处。

题 9-8　黑下一手应下在哪里？

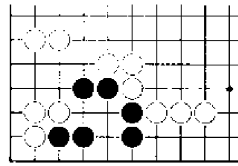
题 9-7

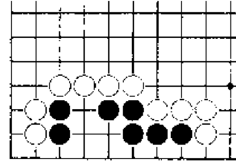
题 9-8

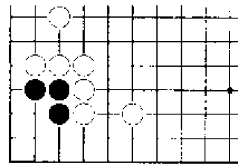
题 10-1～10-8　黑先怎样做活？

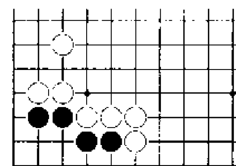
题 10-1

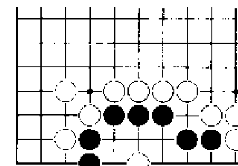
题 10-2

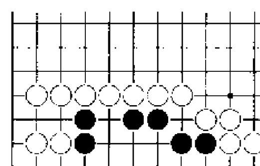

题 10－3


题 10－4

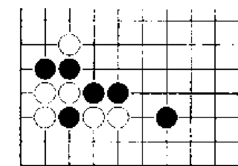

题 10－5

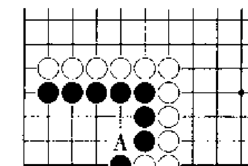

题 10－6


题 10－7

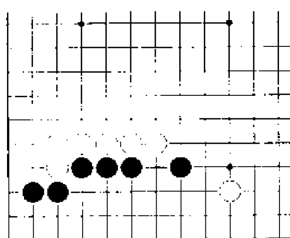

题 10－8

题 11-1～11-8　黑先，如何补断？

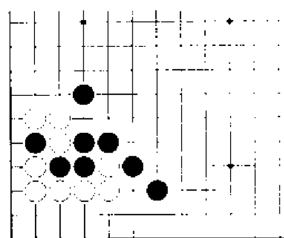

题 11－1



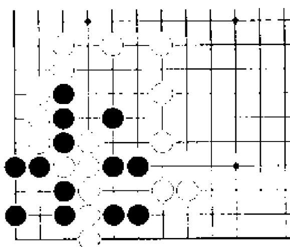
题 11－2



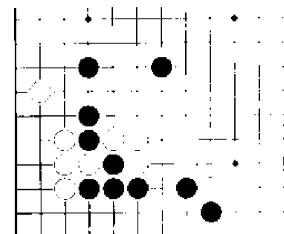
题 11－3



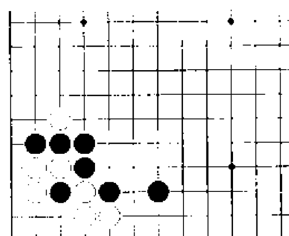
题 11－4



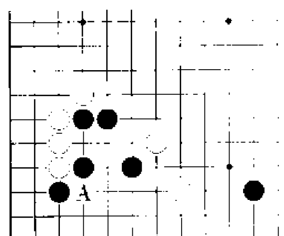
题 11－5



题 11－6

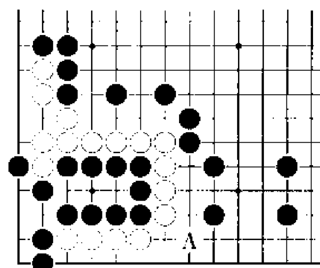


题 11－7

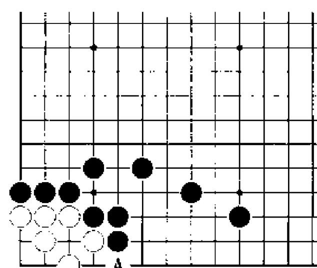


题 11－8

题 12-1、12-2　A 位的官子属于哪一类官子？

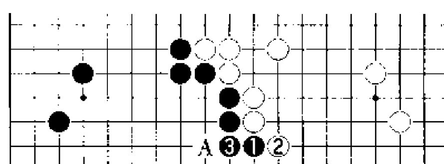


题 12－1



题 12－2 解

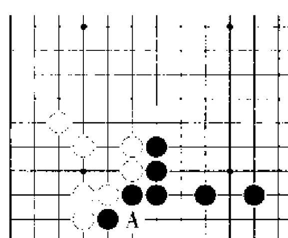
题 12-3　黑 1 位扳或白 3 位扳的官子属于哪一类官子？黑 1 扳 3 接后，白若不补，黑尚有什么收官手段。



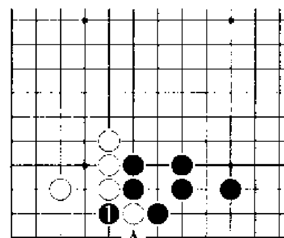
题 12－3

题 12-4　A 位的收官属于哪一类？

题 12-5　黑 1 位打或白 1 位接属哪一类官子，黑 A 位打又属哪一类官子？

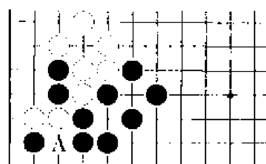


题 12－4

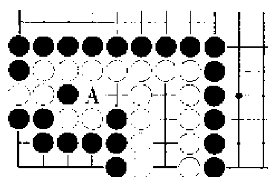


题 12－5

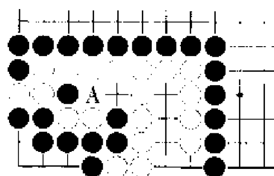
题 12-6～12-8　A位的官子属哪一类？



题 12－6

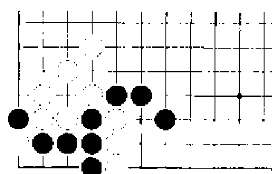


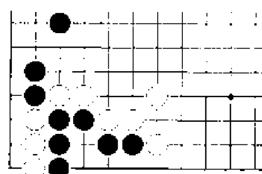
题 12－7

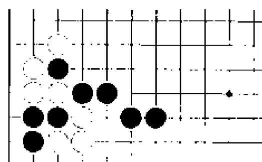


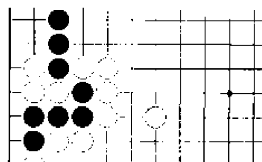
题 12－8

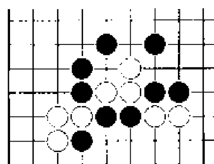
题 13-1～13-8　黑先怎样杀白？

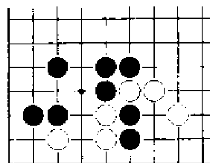

题 13－1

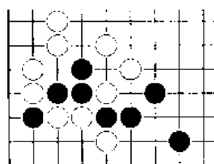

题 13－2

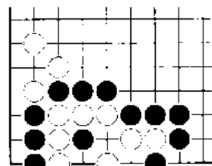

题 13－3


题 13－4


题 13－5

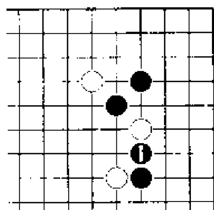

题 13－6

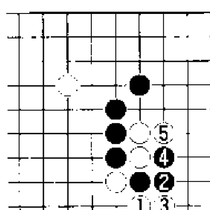

题 13－7


题 13－8

题 14-1　黑 1 顶，白会怎样下？

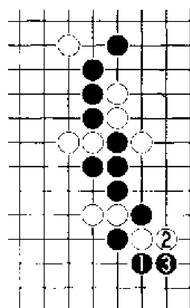
题 14-2　白 5 挡下后黑怎样下？

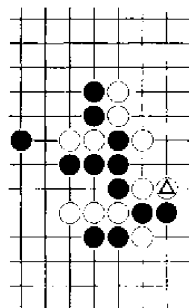

题 14－1


题 14－2

题 14-3　黑 1 打，3 挡，白怎么下？

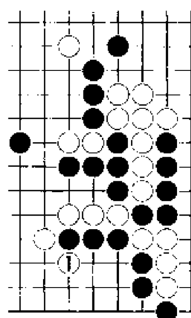
题 14-4　白◬位挡后黑怎么办？

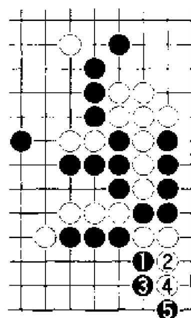

题 14－3


题 14－4

题 14-5　白 1 扳，黑应怎么下？

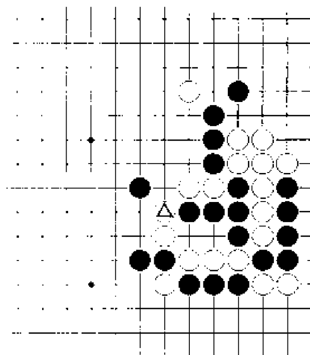
题 14-6　黑 5 扳，白怎么办？

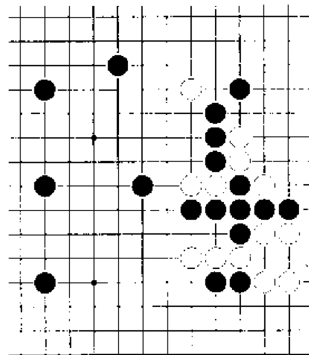

题 14－5


题 14－6

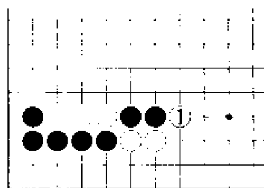
题 14-7　白Ⓐ位封后黑怎么下？

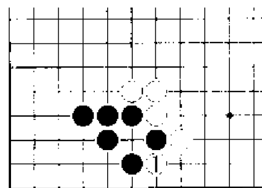
题 14-8　黑先下在何处？

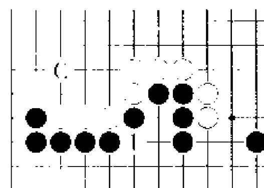

题 14－7

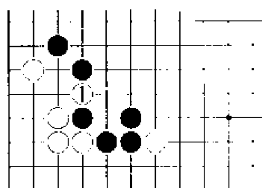

题 14－8

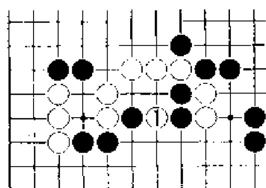
题 15-1～15-8　白 1 下后，黑应怎样下？


题 15－1

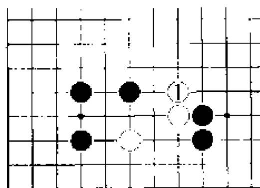

题 15－2


题 15－3

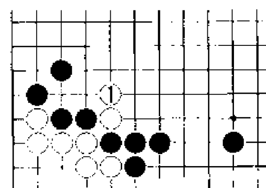

题 15－4



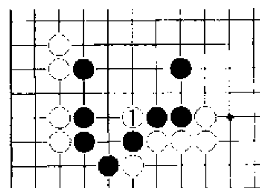
题 15-5



题 15-6

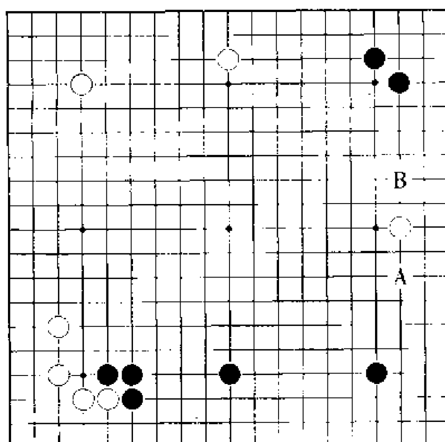


题 15-7



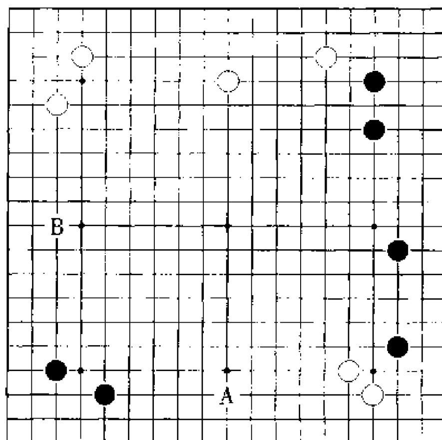
题 15-8

题 16-1 黑先，请在 A、B 两点中选一。



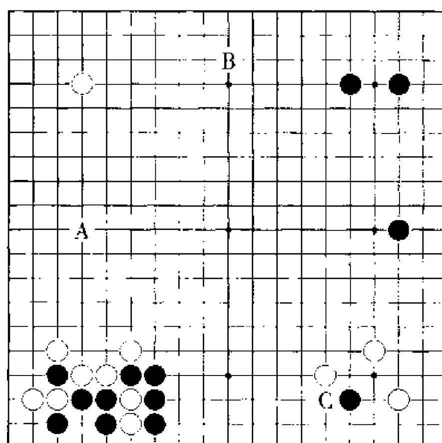
题 16-1

题 16-2 黑先，请在 A、B 两点中选一。



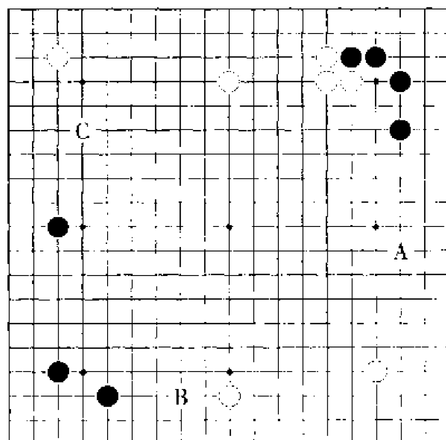
题 16－2

题 16-3 白先，请在 A、B、C 三点中选一。



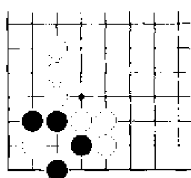
题 16－3

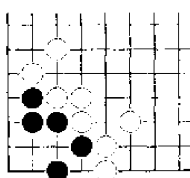
题 16-4　黑先，请在 A、B、C 三点中选一。

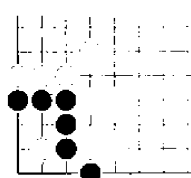


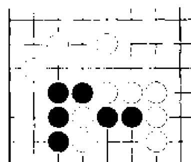
题 16－4

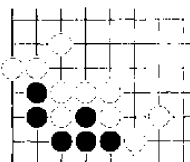
题 17-1～17-6　黑先怎样做活？

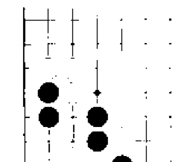

题 17－1


题 17－2


题 17－3

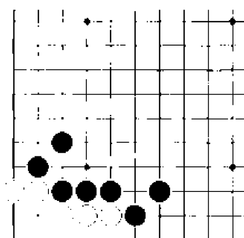

题 17－4


题 17－5

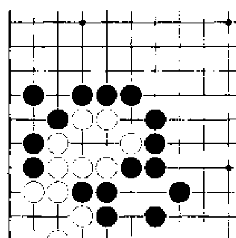

题 17－6

题 17-7　黑先怎样杀白？

题 17-8　白棋的眼形很好，似乎已活但是仍有手段制造麻烦。

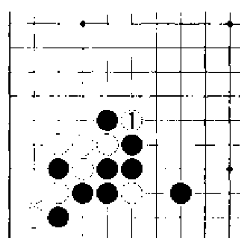


题 17－7

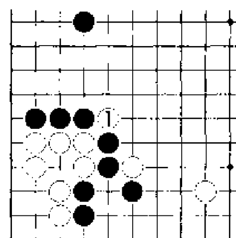


题 17－8

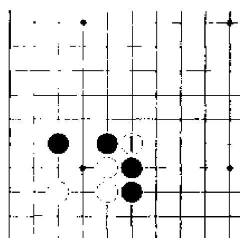
题 18-1～18-4　白 1 断后黑里应怎样处理？



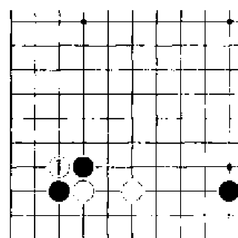
题 18－1



题 18－2



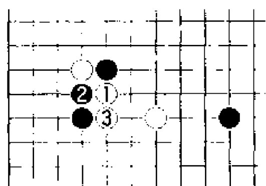
题 18－3



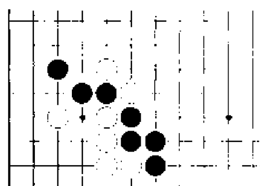
题 18－4

题 18-5　白 1 扳，黑 2 当然断，白 3 挡下，黑应如何处理？

题 18-6　这也是相互切断后的战斗，黑先怎样下？

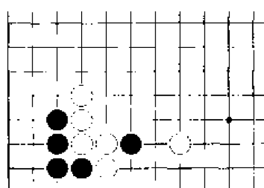


题 18－5

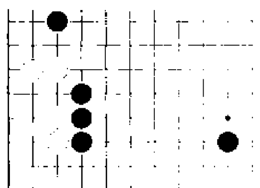


题 18－6

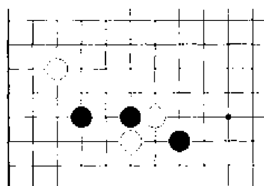
题 19-1～19-8　黑先，下一手应下在哪里？



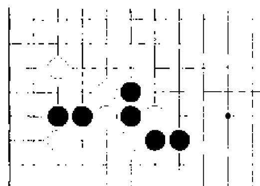
题 19－1



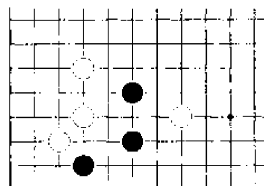
题 19－2



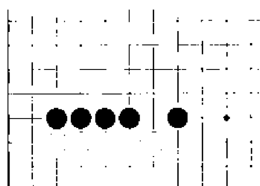
题 19－3



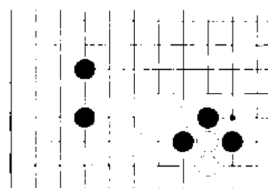
题 19－4

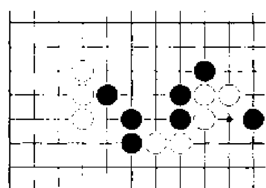


题 19－5

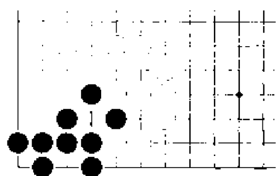


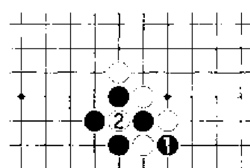
题 19－6


题 19－7


题 19－8

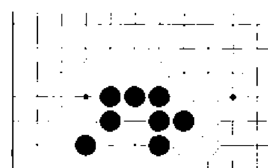
题 20-1、20-2　这里的劫争价值是大还是小？

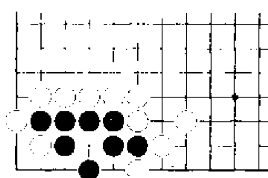

题 20－1

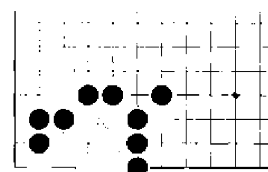


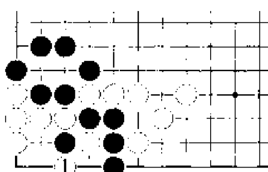
题 20－2

题 20-3～20-6　黑棋能利用劫来一争死活吗？若能形成劫的话，这劫争的价值大概是多少？


题 20－3


题 20－4

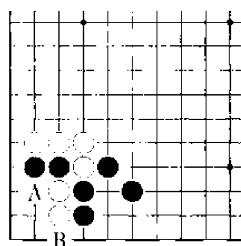

题 20－5



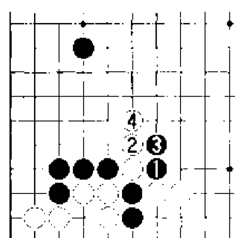
题 20－6

题 20-7 黑要搞劫材的话是以A位好还是B位好?

题 20-8 黑以1打的手段来制造劫材,以后再以3位长来制造劫材合适吗?



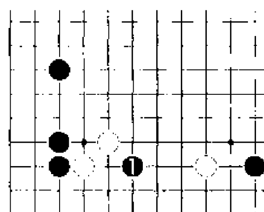
题 20－7



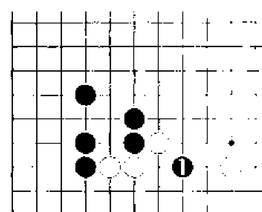
题 20－8

题 21-1 黑为什么选择1位作为入侵点?

题 21-2 黑1入侵行吗?



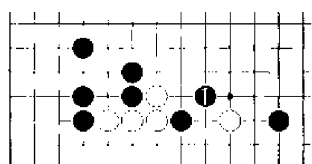
题 21－1



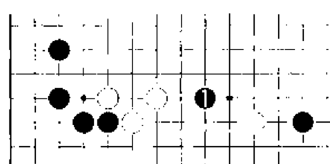
题 21－2

题 21-3 黑1尖之着可行吗?

题 21-4 黑1攻入之点是否好点?



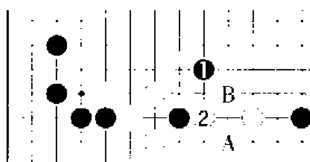
题 21－3



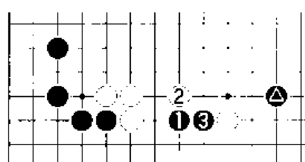
题 21－4

题 21-5　黑 1 飞出之着可取吗?

题 21-6　黑 1 打入,白 2 压,黑 3 顶,白应怎样下?

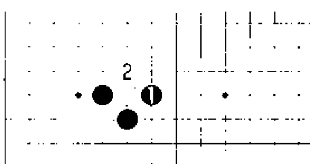


题 21－5

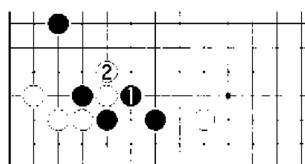


题 21－6

题 22-1、22-2　黑 1 打与白 2 长的先手交换有必要吗?



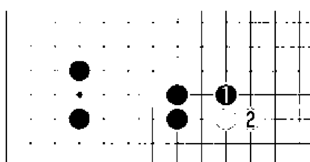
题 22－1



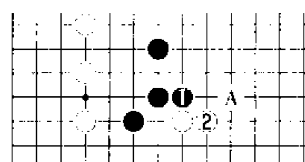
题 22－2

题 22-3～22-5　黑 1 压与白 2 长的先手交换有必要吗?

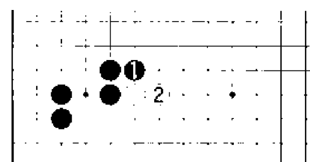
题 22-6　黑 1 顶与白 2 挡的交换好吗?



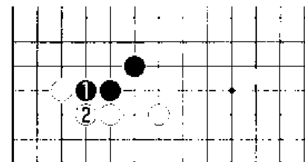
题 22－3



题 22－4

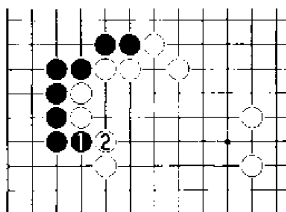


题 22－5

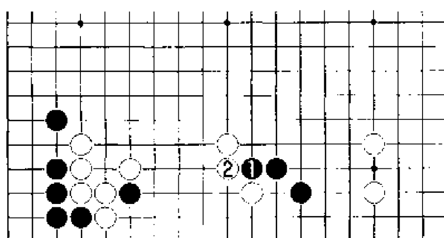


题 22－6

题 22-7、22-8　黑 1 冲至白 2 挡的交换有利吗?

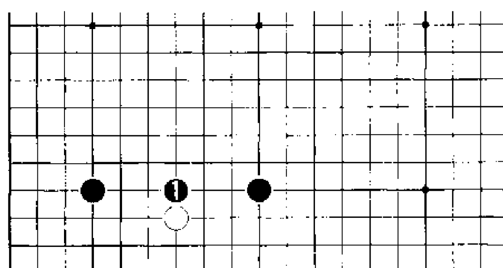


题 22－7

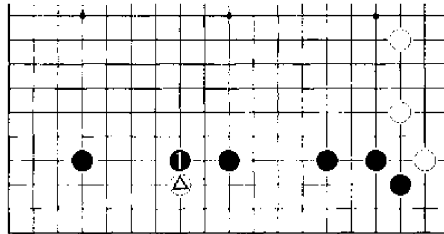


题 22－8

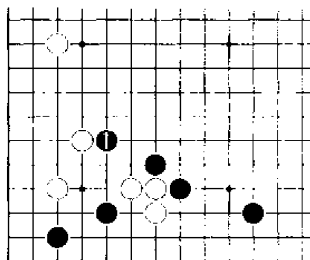
题 23-1～23-6　黑 1 压的用法正确吗?



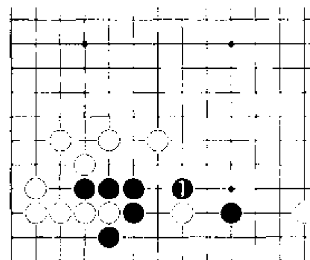
题 23－1



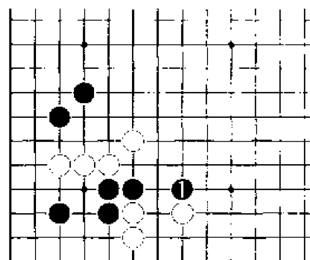
题 23－2



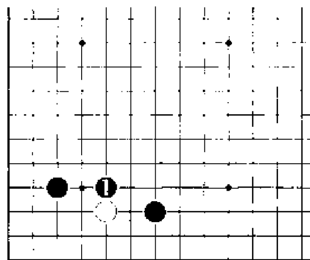
题 23－3



题 23－4



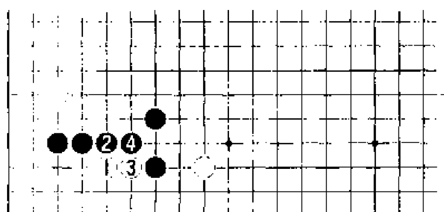
题 23－5



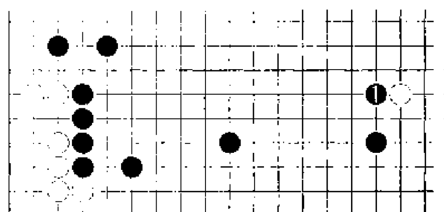
题 23－6

题 23-7 黑 2、4 压将白棋封住的下法正确吗？

题 23-8 黑 1 压可行吗？

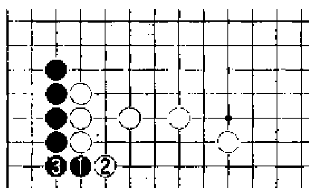


题 23－7

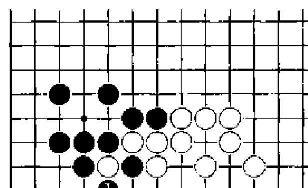


题 23－8

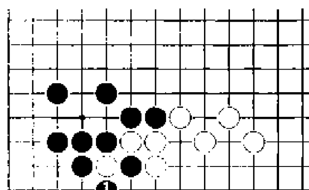
题 24-1～24-6 计算一下黑 1 的价值。



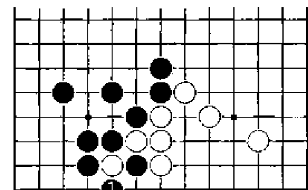
题 24-1



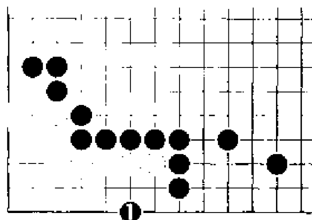
题 24-2

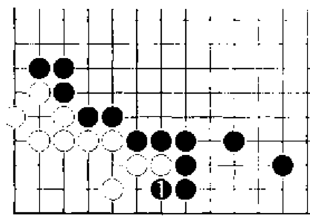


题 24-3

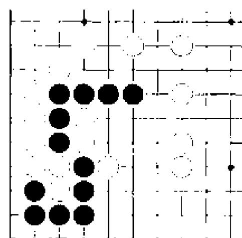


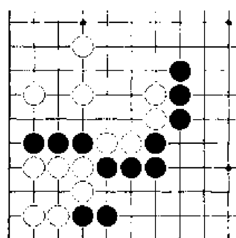
题 24-4

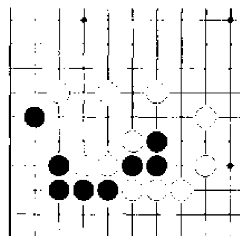

题 24-5

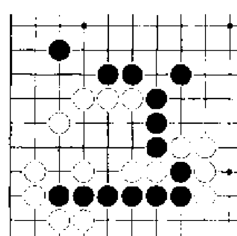

题 24-6

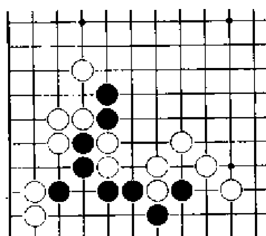
题 25-1～25-8 全是黑先，怎样才能杀死白方的棋筋而使己方重获通连。

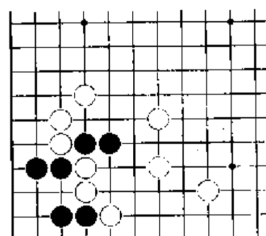

题 25－1

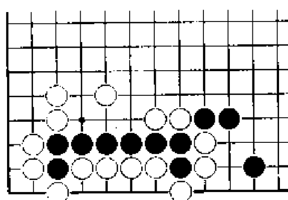

题 25－2

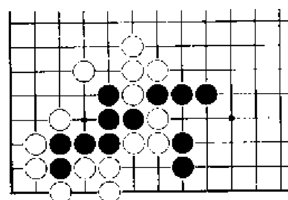

题 25－3


题 25－4

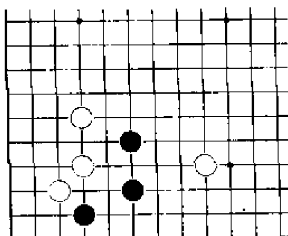

题 25－5

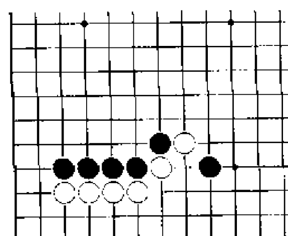

题 25－6


题 25－7


题 25－8

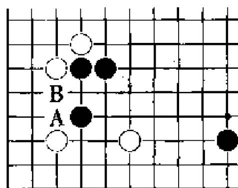
题 26-1、26-2　黑先怎么下？


题 26－1

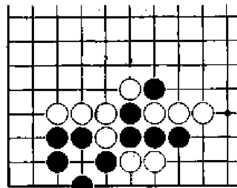

题 26－2

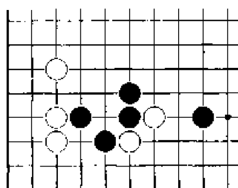
题 26-3　黑先在 A、B 两点中选一。

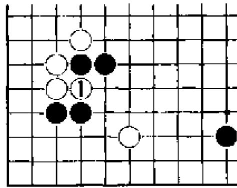
题 26-4、26-5　黑先怎么下。



题 26－3

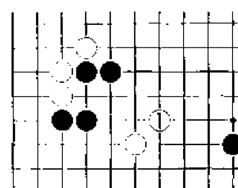

题 26－4


题 26－5

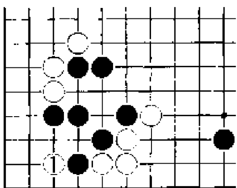


题 26－6

题 26-6～26-8 白 1 后黑怎样应？



题 26－7



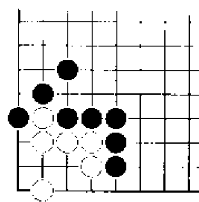
题 26－8

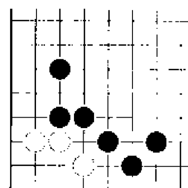
题 27-1 黑先如何杀白？

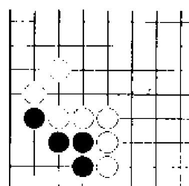
题 27-2 黑先如何杀白？

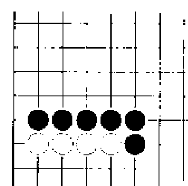
题 27-3 黑先能活吗？

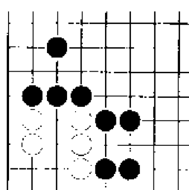
题 27-4～27-6 黑先如何杀白？

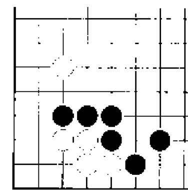

题 27－1


题 27－2

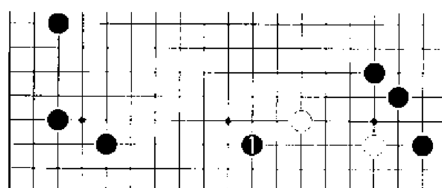

题 27－3

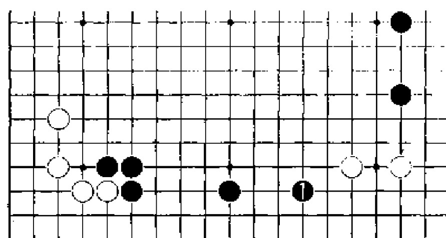

题 27－4


题 27－5

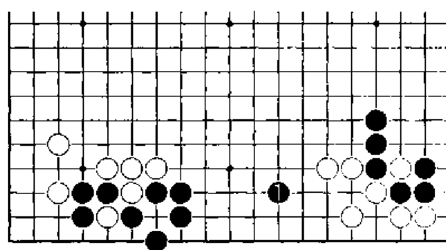

题 27－6

题 28-1～28-6　黑 1 折的意义很大吗？

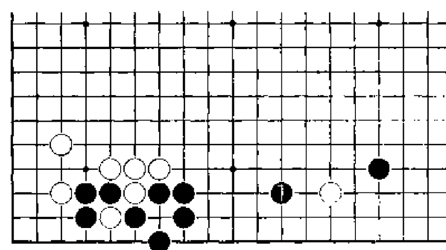

题 28－1



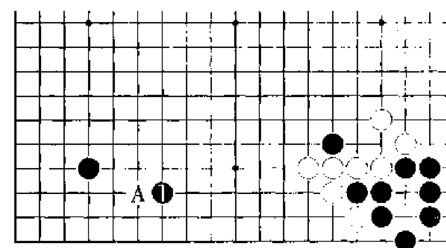
题 28－2



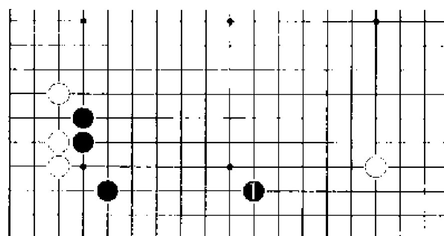
题 28－3



题 28－4

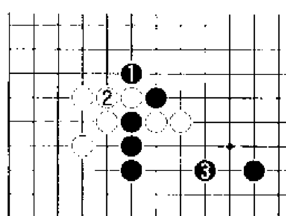


题 28－5

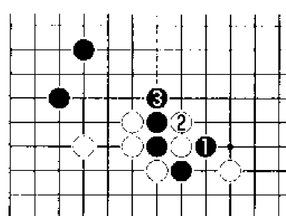


题 28 – 6

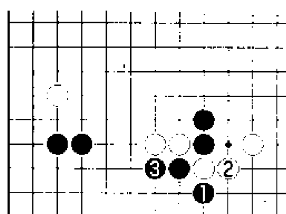
题 29-1 ~ 29-6　黑 1 打与白 2 交换有必要吗?



题 29 – 1

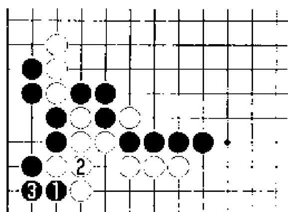


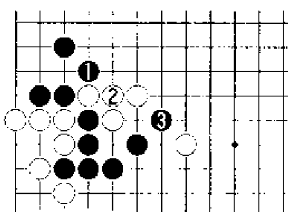
题 29 – 2



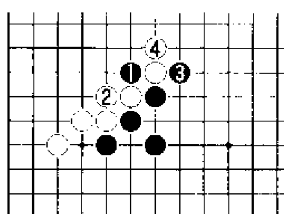
题 29 – 3

题 29 – 4

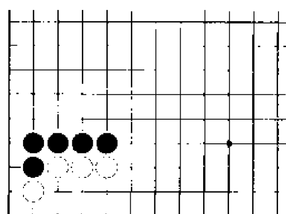

题 29－5

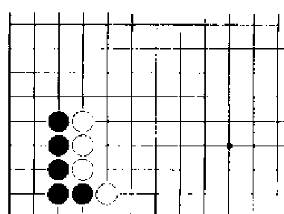

题 29－6

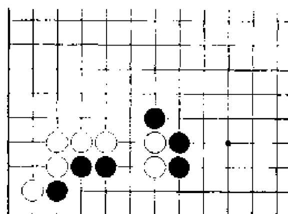
题 29-7　黑 1、3 两打都是有利的先手交换吗？

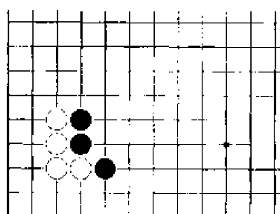

题 29－7

题 30-1～30-4　黑先应下何处？

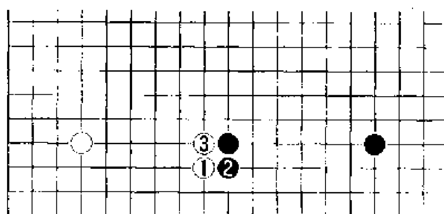

题 30－1


题 30－2

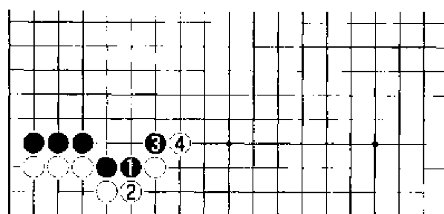

题 30－3


题 30－4

题 30-5 白 1、3 的下法好吗？


题 30－5

题 30-6～30-7 黑 1 顶，3 扳的下法好吗？


题 30－6

题 30－7

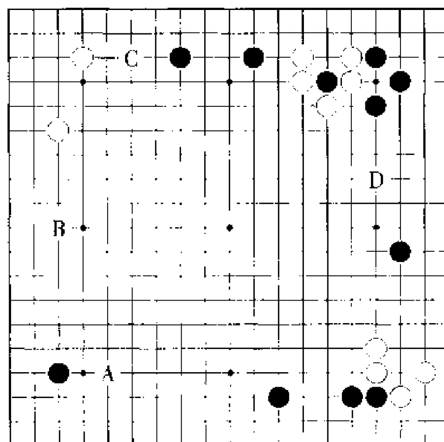
题 30-8　黑先应下在何处？

题 30－8

题 31-1　白先，请说出 A 至 F 各点的作用，并选择你认为最重要的点。

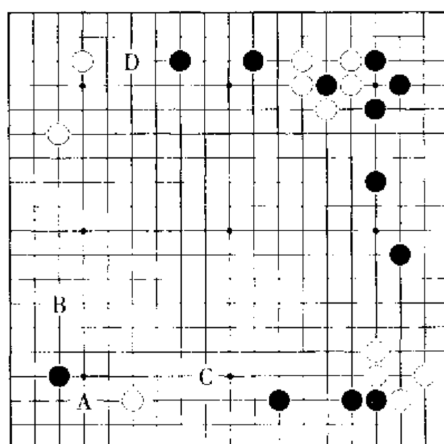
题 31－1

题 31-2　黑先，请说出 A 至 D 各点的作用，并选出一点。



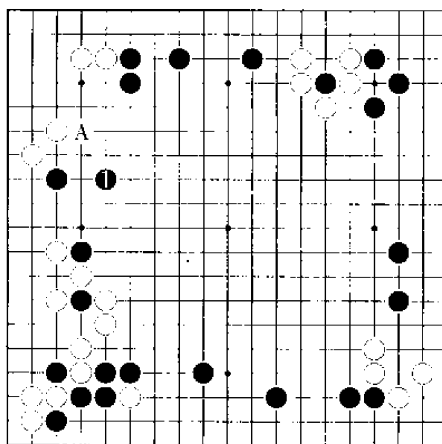
题 31－2

题 31-3　黑先，请说出 A 至 D 各点的作用，并选出一点。



题 31－3

题 31-4　黑 1 关是逃孤子的常法，而实战是采用 A 位压的手法，哪种方法好？为什么？

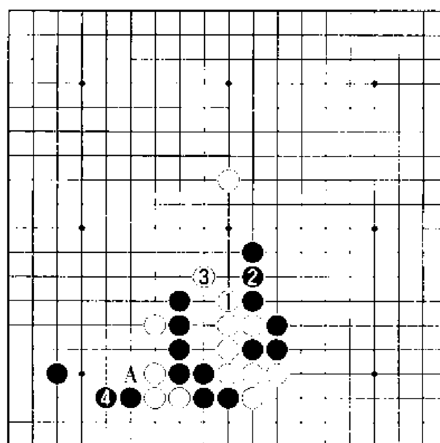


题 31－4

题 32-1　白 1 为何压黑子？

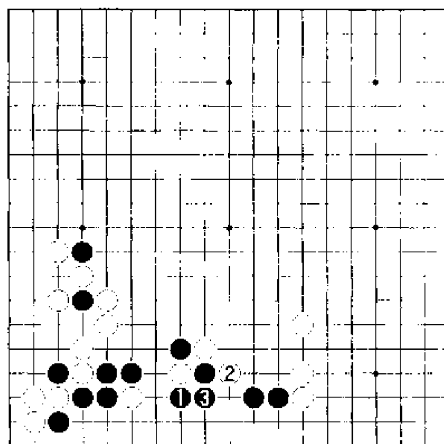
白 3 为何不压而尖？

黑 4 为何不于 A 位紧贴而于 4 位退？



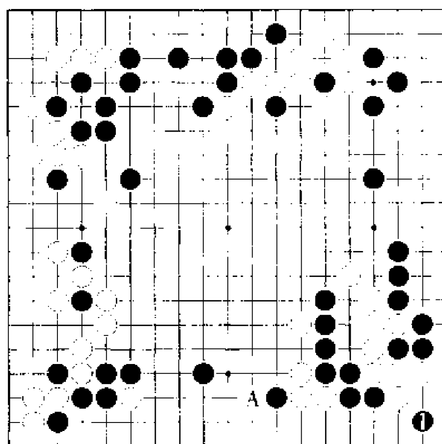
题 32－1

题 32-2　黑 1 打，3 接的出发点是什么？



题 32－2

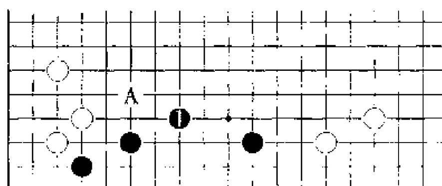
题 32-3　实战中黑 A 退是夺白根据地；攻击白棋，为何黑不占 1 位点也夺根攻击呢？



题 32－3

习 题 解 答

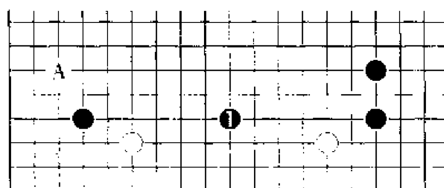
题 1-1 解 黑 1 小飞将下边连成一片是正解，A 位关太空虚，仍要遭白入侵。



题 1－1解

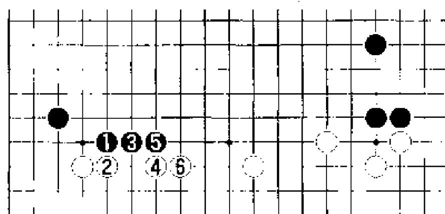
题 1-2 解 黑 1 打入是积极的战法，白两面都是孤子，黑理应取得主动。

黑 1 于 A 位小飞，太过消极。



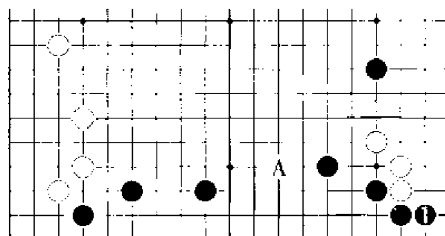
题 1－2 解

题 1-3 解 黑 1 飞压，迫使白棋在下面低位会师是很好的想法，因右下的白棋是活棋，黑 1 于 4 位挑战是无意义的。



题 1－3 解

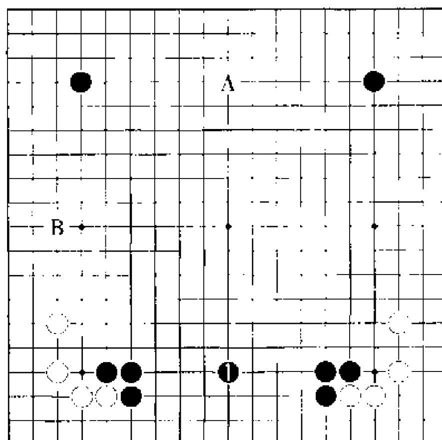
题 1-4 解　黑 1 挺入二・二夺白根据地是正着，白三个子需要照顾，根本无暇侵入下边。此着于 A 位守虽也有意义，但太消极。



题 1－4 解

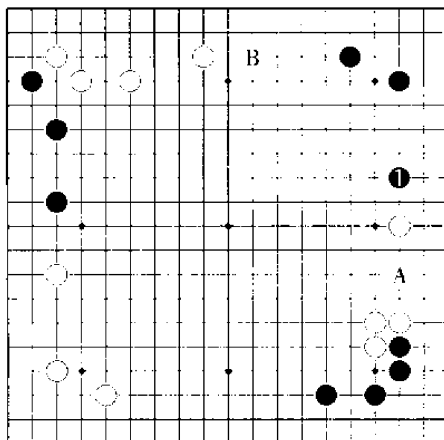
题 1-5 解　黑 1 是要点，此点若被白占去，黑两边的棋都成为无根的孤子。

黑 1 占 A 位三连星是布局的好点，但不能与 1 位相提并论，B 位在布局上也不是重要之点。



题 1－5 解

题 1-6 解 黑 1 拆三后尚有 A 位打入的手段，故是布局的要点，而 B 位拆三，由于左上白阵相对强一些，故黑 B 位拆的意义也小一些。

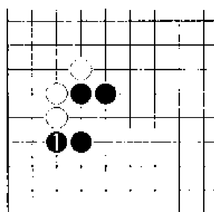


题 1－6 解

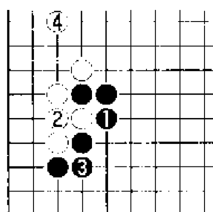
题 2-1 解 黑 1 挡不仅实利大，而且是有关双方根据地的要着。

题 2-2 解 黑 1 打是必然之着，白 2 接黑 3 也接，白 4 小飞补断，安根。

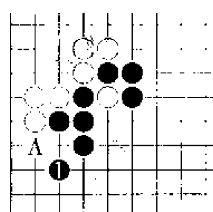
题 2-3 解 黑 1 尖"三 · 三"是正着，因黑于 A 位挡后角地仍要遭白入侵。



题 2－1 解



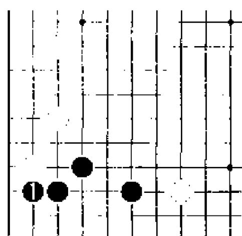
题 2－2 解



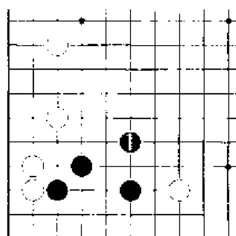
题 2－3 解

题 2-4 解　黑 1 挡是安根要着。

题 2-5 解甲　在白征子有利的情况下，黑 1 只能弃角于 1 位关出。



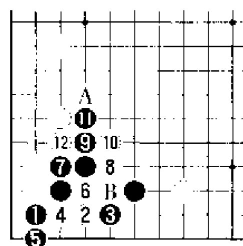
题 2－4 解



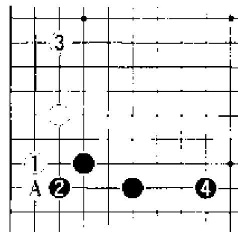
题 2－5 解甲

题 2-5 解乙　黑 1 如扳角，白 2 点，黑 3 尖顶虽是手筋，但至白 12 顶以后 A 位征和 B 位接必可得一，黑不行。

题 2-6 解　白 1 小飞，再拆二是定式中的标准下法。但黑 4 拆二是不必要的一手因 A 位挡和 4 位拆二只要占一处就行。



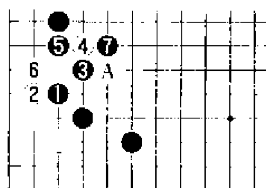
题 2－5 解乙



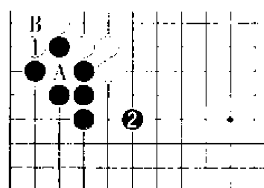
题 2－6 解

题 2-7 解　黑 1 尖，白 2 档，黑 3 扳能封住白棋的头，以后如征子有利可于 7 位征，若征子不利只可于 A 位长。

题 2-8 解　白 1 打，黑不理，占 2 位关出正确。黑 2 如于 A 位粘太软弱，而且棋形极差，而于 B 位打则太强硬，若劫败损失也不小。



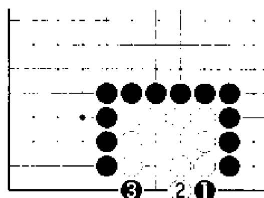
题2－7解



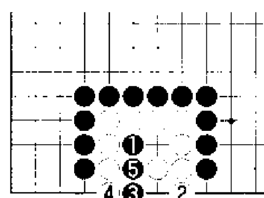
题2－8解

题3-1解甲　黑1扳，缩小眼位，白2挡，黑3再扳，白死。

题3-1解乙　黑1点是错着，白2立，黑3不得不点，白4挡下成双活。



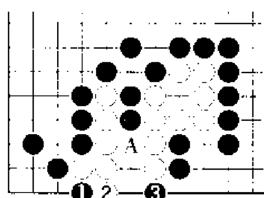
题3－1解甲



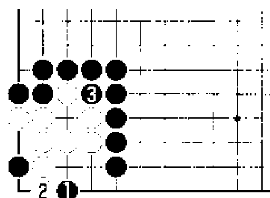
题3－1解乙

题3-2解　黑1扳是正着，白2挡，黑3再扳，白死。黑1不能于A位冲！

题3-3解　黑1小飞，缩小眼位，以后2位冲和3位破眼必可得一，白无法活。



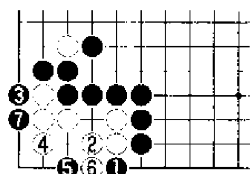
题3－2解

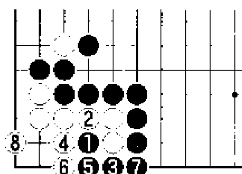


题3－3解

题 3-4 解甲　黑 1 扳，白 2 曲，黑 3 再扳，白已无法活。

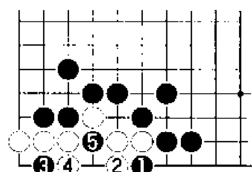
题 3-4 解乙　黑 1 夹入是恶手，白 2 接黑 3 渡回，白 4、6 两打后，8 位虎即活。

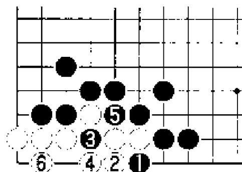

题 3－4 解甲


题 3－4 解乙

题 3-5 解甲　黑 1 扳，白 2 挡，黑 3 点眼，白 4 挡，黑 5 扑，白死。

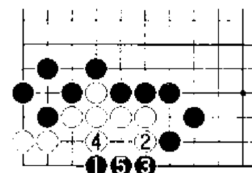
题 3-5 解乙　黑 3 先扑是错着，白 4 提后，黑 5 不得不打，白 6 做眼，成为劫杀，黑失败。

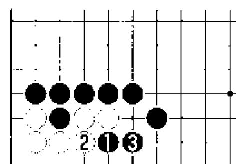

题 3－5 解甲


题 3－5 解乙　❼＝❸

题 3-6 解　黑 1 大飞，大规模的缩小白方的眼位，只要黑 1 之子不死，白就不可能活。

题 3-7 解甲　黑 1 紧贴，是最小限度的缩小白方的眼位，黑 3 退出，白眼位不足。白 2 如于 3 位扳，黑 2 位断打，白也不行。

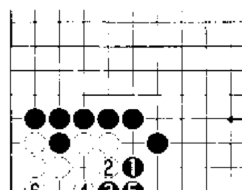

题 3－6 解

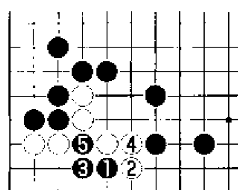

题 3－7 解甲

题 3-7 解乙　黑 1 尖，胆小之着，白 2 挡后尚存足够的眼位做出两个眼。

题 3-8 解　黑 1 托是好手筋，白 2 外扳，黑 3 长，白 4 不得不接，黑 5 断，白不行，白 2 若于 3 位挡，黑 2 位退出，白眼位不足。

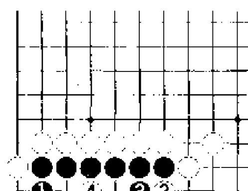
黑 1 如于 2 位尖，白 1 位挡，白尚有充足的眼位。

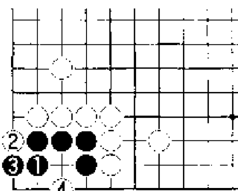

题 3－7 解乙


题 3－8 解

题 4-1 解　黑 1 立是废着，因黑仍不能活，白 2 扳，4 点黑死。

题 4-2 解　黑 1 曲也是废着，仅是浪费劫材而已，黑应知道黑方的眼位是不足以做两眼的死棋。

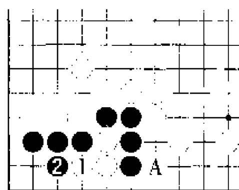

题 4－1 解


题 4－2 解

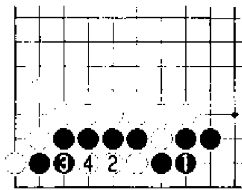
题 4-3 解　黑于 1 位打也是废着，因白 1 位爬，黑 2 挡，白仍是死棋。

白若于 A 位紧气，黑再于 1 位补才是必要的。

题 4-4 解　黑于 2 位补是必要的，黑如于 1 位接，则白 2 爬，黑角将被白杀死。



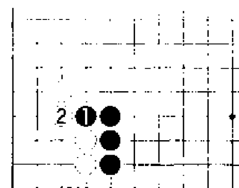
题 4-3 解



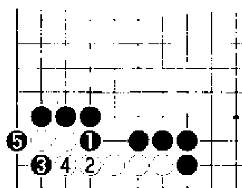
题 4-4 解

题 4-5 解 黑 1 冲，白 2 挡，黑无后续手续，故是废着。黑 1 于 2 位跨是好手筋。

题 4-6 解 黑 1 冲是好手，白 2 挡，黑 3 夹，白死，故黑 1 是有目的的冲。



题 4-5 解

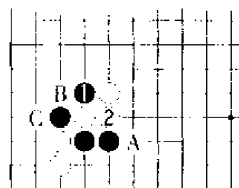


题 4-6 解

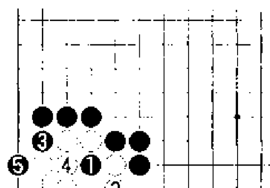
题 4-7 解 黑 1 打是不可能达到吃子目的的，这不仅是废着，而且是自杀之手，因白 2 接后 A 位扳和 B 位断打必可得一。

黑 1 应于 C 位立才是。

题 4-8 解 黑 1 打是好手，白 2 立，黑 3 再打，5 扳，白死，故黑 1 是杀白的好手。



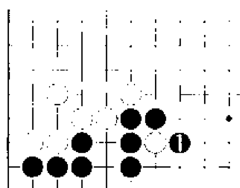
题 4-7 解



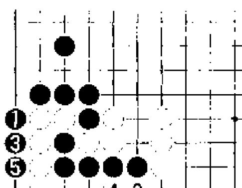
题 4-8 解

题 4-9 解　黑 1 打近似废着，因黑本身已活，不必再补。

题 4-10 解　黑 1 扳是废着，虽白 2 必须补一手，黑 3、5 继续紧气并不能改变被吃的命运，只是浪费劫材而已。

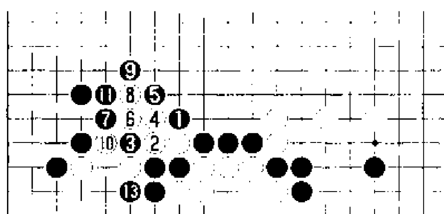


题 4－9 解



题 4－10 解

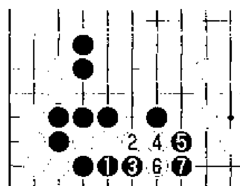
题 5-1 解　黑 1 打，可征至黑 7 滚打是关键，以下至黑 13 打，白子全灭。



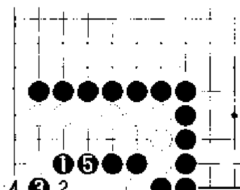
题 5－1 解　⑫＝❸

题 5-2 解　黑 1 打，3 再爬一着是关键，以下至黑 7 挡，白死。

题 5-3 解　黑 1 枷，白 2 如冲，黑 3 扑，5 打，白棋全灭。



题 5－2 解

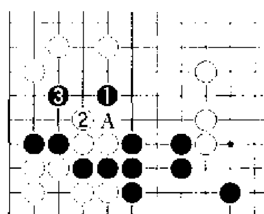


题 5－3 解

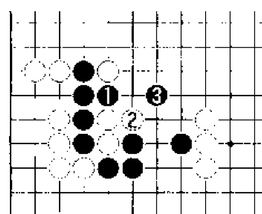
题 5-4 解 黑 1 飞是好手，白 2 曲，黑 3 再枷，白三个子被擒。

黑不论于 A 位征或 2 位征都无法杀死两个白子。

题 5-5 解甲 黑 1 打，3 枷是杀白两子的好手，白三个子无法动弹。



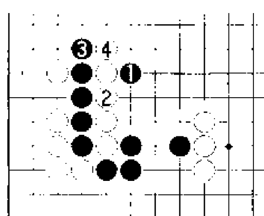
题 5－4 解



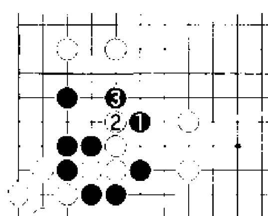
题 5－5 解甲

题 5-5 解乙 黑 1 夹虽也是常用的手筋，但白 2 接后，黑左面四个子的气很紧，无法于 4 位封住白棋，黑失败。

题 5-6 解 黑 1 跳枷是正着，白 2 长，黑 3 扳住，白四个子无法逃脱。



题 5－5 解乙

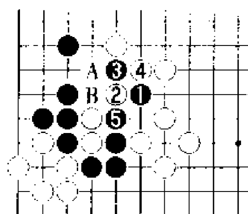


题 5－6 解

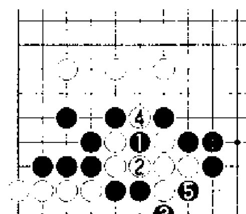
题 5-7 解 黑 1 飞枷是好手，白 2 尖是最强的抵抗，黑 3 挖是手筋，白 4 打，黑 5 打，白两个子接不归，只能于 A 位提一子，黑能于 B 位提两子。

题 5-8 解 黑 1 挖打，白 2 接，黑 3 一路打能杀白棋。

黑 1 如于 3 位单扳，白于 1 位接，黑无法取得好结果。



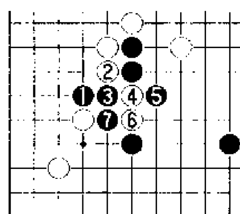
题 5－7 解

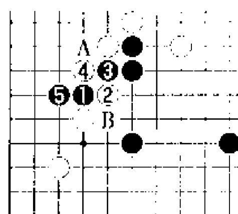

题 5－8 解

题 6-1 解　白 2 冲是没有作用之着，黑 3 挡，白 4 断是不行的，黑 5 打能把切断之子征掉，白 4 不能断，那么白 2 冲只能是强化黑棋而对己方并无好处。

题 6-2 解　白 2 扳，黑 3 必冲，白 4 如断打，黑 5 长后，A 位双打，B 位断打必可得一，白不行。

故黑 1 搭后，白强行切断是不行的。

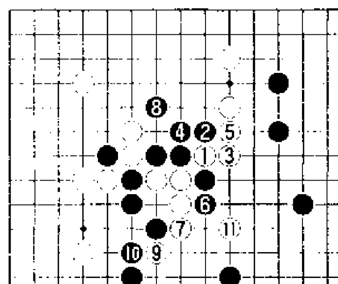

题 6－1 解

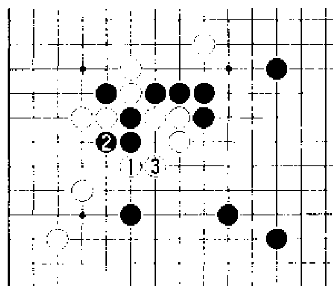


题 6－2 解

题 6-3 解　白 1 断是唯一的反击手段，黑 2 打，4 接只是想延伸气，白 5 可以从容接起，黑 6 压是徒劳的挣扎，黑 8 尖出再度延伸气，但白 9 先手扳一着，再 11 枷，黑方作战大败。

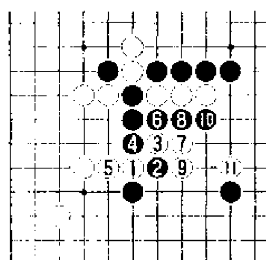
题 6-4 解　白 1 顶是要着，黑 2 长出，白 3 退，强化自身，以后可从容杀敌。

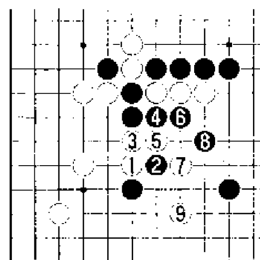

题 6－3 解


题 6－4 解

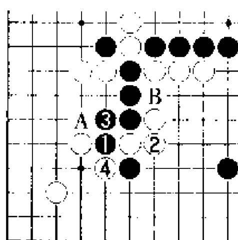
题 6-5 解甲　白 1 压，黑 2 扳，白 3 连扳是有力之着，黑 4 只得断打，6 冲，至 10 长出是必然的应对，白 11 可进一步冲入黑阵，黑损失巨大。

题 6-5 解乙　白 3 顶是稳键的下法，以下至白 9 跳下，获利也不小，但很明显不如上图的下法。


题 6－5 解甲


题 6－5 解乙

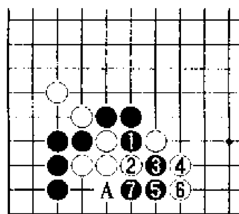
题 6-6 解　黑 1 这边打，白 2 必接，黑为了保护中间的三个子也必须接，白 4 也必断，以后黑可能于 A 位冲，白只要 B 位接，黑必然苦战。



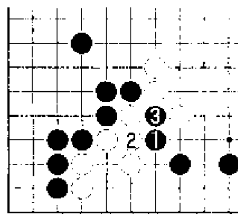
题 6-6 解

题 7-1 解 黑 1 冲，白 2 挡，黑 3 可断，白 4 打企图杀黑 3 之子是不行的。以下到黑 7，白四个棋筋被杀，故白 4 只能于 5 位打，设法求活，其中白 2 如于 3 位退，则黑 2 位再冲，白 7 位挡，黑 A 位断，白不行。

题 7-2 解 黑 1 点后，2 位和 3 位必可得一而将白棋断开，所以，虎口也不是绝对保险的补断方法。



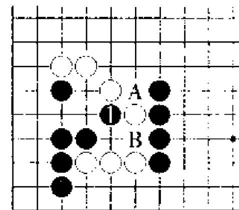
题 7-1 解



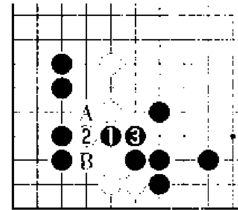
题 7-2 解

题 7-3 解 黑 1 挤后 A、B 两个必可得一而将下边的三个子断开。

题 7-4 解 黑 1 挖，白 2 这边打，黑 3 接后 A、B 两处必可得一。



题 7-3 解



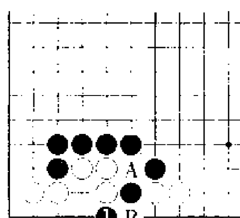
题 7-4 解

题 7-5 解　黑 1 扳，白不能于 A 位断，白边、角被断，只能设法在角中求活。

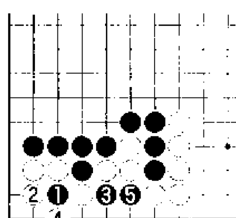
黑 1 如于 B 位立则白能于 A 位断。

黑 1 如于 A 位接则白于 B 位渡。

题 7-6 解　黑 1 断，白 2 如打，黑 3 断打，不仅能杀死白三个子，并将白边、角断开。



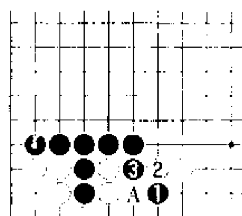
题 7－5 解



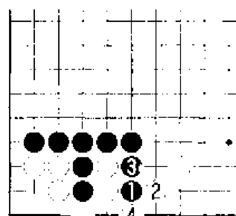
题 7－6 解

题 7-7 解甲　黑 1 飞是要点，白 2 冲黑 3 也冲，白不能于 A 位断，黑切断成功。

题 7-7 解乙　黑 1 夹是错着，白 2 占到要点，黑 3 打，白 4 渡，黑唯一的战利品是两个无关紧要的废子。

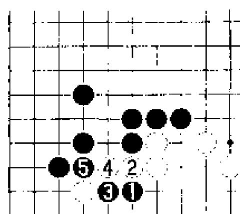


题 7－7 解甲



题 7－7 解乙

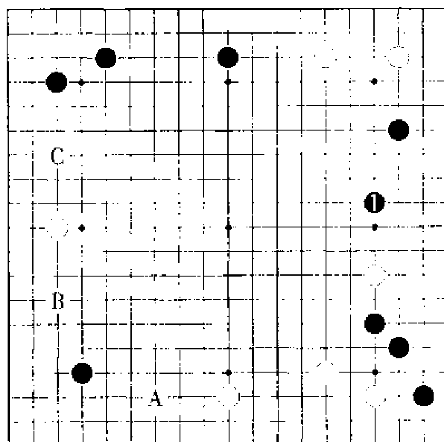
题 7-8 解　黑 1 跳是切断白子的好手，白 2 冲，黑 3 退是取得成功的关键，白 4 再冲，黑 5 切断，获利不小。



题 7－8 解

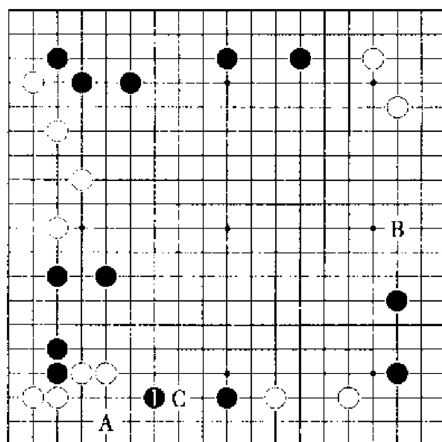
题 8-1 解　黑 1 大飞是有关双方根据的要着。

黑选 A 位仅是围地，B 位大飞与白 C 位拆二交换并无紧迫感，黑于 C 位拆边虽是大场，但不能与 1 位相提并论。



题 8－1 解

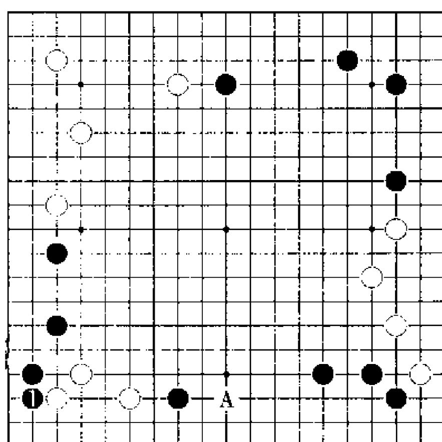
题 8-2 解　黑 1 拆二是有点根据之着，进而 A 位小飞更是好点，故黑 1 是全局要点，黑于 B 位拆二则是不急的一手，白将抢占 C 位大飞夺取黑子的根据。



题 8－2 解

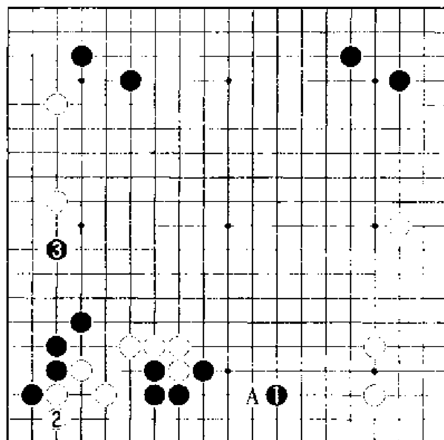
题 8-3 解　黑 1 爬二路却是全局要点，它不仅夺取白棋的根据地，也巩固黑左边的阵地，并间接地援助黑方下边较弱的阵地。

黑 1 于 A 位拆二补边则太过消极。



题 8－3 解

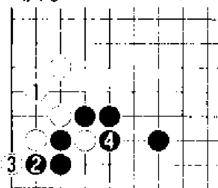
题 8-4 解 黑 1 是安根的要着，白 2 立边是有关根据地之着，黑 3 仍能占到好点，这里，下边的黑棋只有 1 位大飞可获取根据，而左边的黑棋却有 2 位打和 3 位大飞两处可安根，故安排下边的黑棋是当务之急。另外，白 A 位夹击，不仅是夺取根据地的好点，而且也是使右下的白阵向立体化发展的好点。



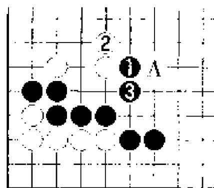
题 8－4 解

题 9-1 解 白 1 虎是先手使己方的眼形丰富，黑 2 挡角，白 3 先手扳，这是正常的应对。

题 9-2 解 黑 1 搭是有关双方出路宽窄之要冲，白 2 长，黑 3 退（此着也有 A 位并的下法）使黑成为出路很宽并拥有相当眼位的强棋。



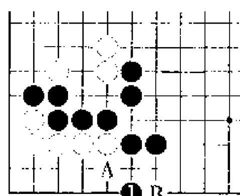
题 9－1 解



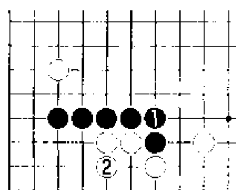
题 9－2 解

题 9-3 解　黑 A 位扳接的先手没有必要立即走掉，因为黑尚存其他先手可供选择，如 1 位跳、B 位跳等，在没有确定哪一个先手更有效时尽可能保留。

题 9-4 解甲　黑 1 接是正着，白 2 也必须补一手，黑 1 之着使己方的出路变宽。



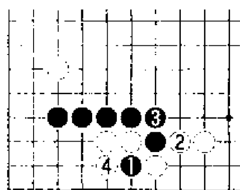
题 9－3 解



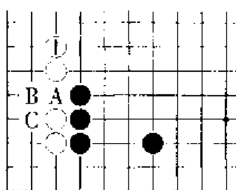
题 9－4 解甲

题 9-4 解乙　黑 1 断，企图切断白方的联络这是无用的，白 2 先打一手，待黑 3 接后，白 4 再补。

题 9-5 解　白 1 并补掉被冲断的缺陷（黑 A 冲，白 B，黑 C 断），另外，它尚有围地并使出路更宽之功能。



题 9－4 解乙

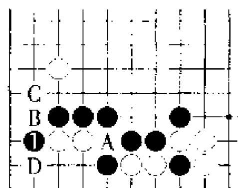


题 9－5 解

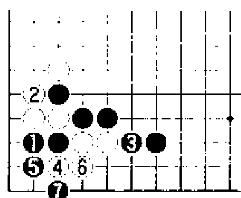
题 9-6 解　黑 1 扳是补净角上余味的好手。

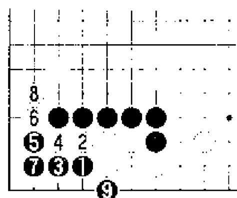
黑 1 如于 A 位接，则白留有 B 位扳，黑 C 白 D 虎的手段。

题 9-7 解　黑 1 可大胆地挡角，白 2 补后，黑 3 顶住就能吃住下边两个白子。白 4 扳，6 接是无用的挣扎，黑 7 扳，白无法抵抗。



题 9－6 解

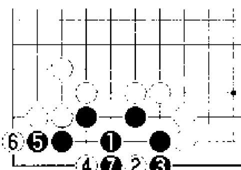

题 9－7 解

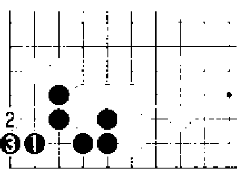

题 9－8 解

题 9-8 解　黑 1 紧贴是有关双方根据地之要着，白 2 冲，因白的连络尚有小问题，当白 6 断，黑 7 可接，白 8 长出，黑 9 打，白损失不小。

题 10-1 解　黑 1 双虎是眼形要点，白已无法杀黑。

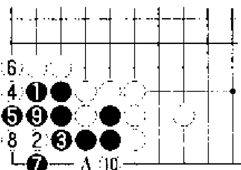
题 10-2 解甲　黑 1 虎是眼形要点，白 2 小飞，缩小眼位，黑 3 挡角后其眼位足以做出两个眼。

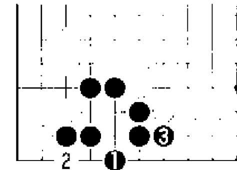

题 10－1 解


题 10－2 解甲

题 10-2 解乙　黑 1 挡是扩大眼位的下法，白 2 点是夺取眼位要点，黑 3 只得接，白 4 扳后尚能从容地走 6 位接，以下至白 10 扳，黑因气紧而无法走 A 位的眼。

题 10-3 解甲　黑 1 倒虎，首先确保上面有一个眼，而下边的左、右各可做出一个眼，白无法阻止黑棋做活。

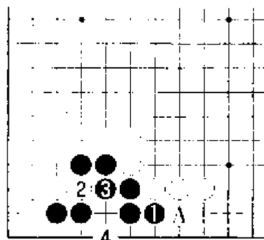

题 10－2 解乙


题 10－3 解甲

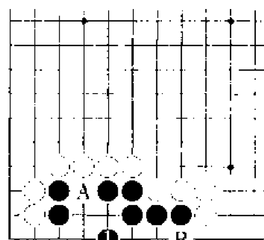
题 10-3 解乙　黑 1 爬，希望白 A 位挡后再占 4 位，但白 2 冲，黑 3 接，白 4 点，黑死。

题 10-4 解　黑 1 虎，确保右下边有一个眼，而左边白也无法阻止黑做成一个眼。

黑 1 如于 A 位挡，则白 B 位扳，黑即死。



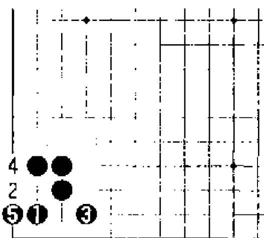
题 10－3 解乙



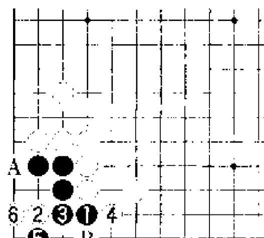
题 10－4 解

题 10-5 解甲　黑 1 虎是眼形要点，白 2 点，黑 3 虎肯定能做活。

题 10-5 解乙　黑 1 扳，扩大眼位，白 2 点击中要害，黑 3 只得接，白 4 挡下，黑 5 扳二・一，白 6 立后 A、B 两点必可得一黑死，黑 5 于 6 位夹，白 5 位立，黑也死。



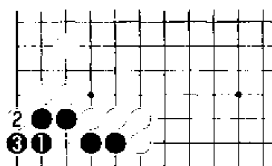
题 10－5 解甲

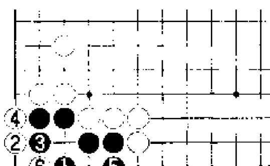


题 10－5 解乙

题 10-6 解甲　黑 1 曲是眼形要点，确得黑棋能活。

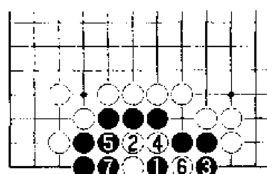
题 10-6 解乙　黑 1 虎似乎也是眼形要点，以后 3 位和 5 位都可做眼，但白 2 点二・一路是要点。以下至白 6 扑成为劫杀。

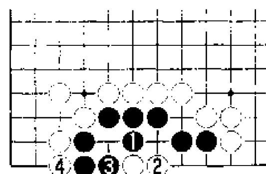

题 10－6 解甲


题 10－6 解乙

题 10-7 解甲　黑 1 尖是要点，以后 2 位和 3 位必可得一，白 2 顶至黑 7 打，黑活。

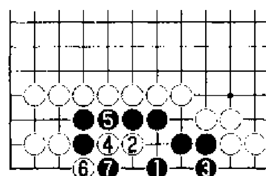
题 10-7 解乙　黑 1 顶是错着，白 2 长占据要点，黑因左边无法成眼而死。

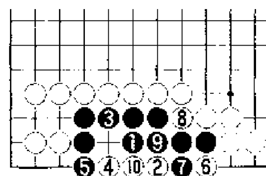

题 10－7 解甲


题 10－7 解乙

题 10-8 解甲　黑 1 虎，眼形要点，白 2 点，黑 3 做眼，白 2 之子无法逃脱，黑活。

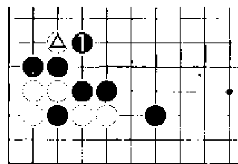
题 10-8 解乙　黑 1 曲似乎也是眼形要点，白 2 点，黑 3 挡，白 4 再点至白 10 接，黑死。


题 10－8 解甲

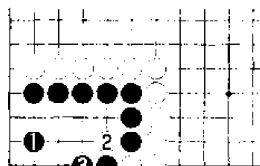

题 10－8 解乙

题 11-1 解　黑 1 虎是当然的补法，不仅补断，拓宽出路还顺便给白Ⓐ子以一击。

题 11-2 解甲　黑 1 补断是好手，白 2 打，黑 3 长，白无计可施。



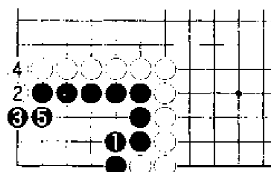
题 11－1 解



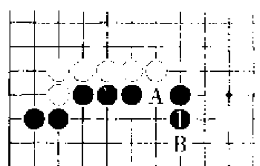
题 11－2 解甲

题 11-2 解乙　黑 1 接，则白 2 扳又是先手，黑官子受损。

题 11-3 解甲　黑 1 立补掉白 A 位冲断的缺陷，同时又能控制边地，这是一子两用的好手，黑 1 如于 A 位接，则留有白 B 位小飞的手段。



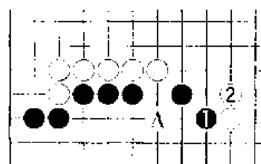
题 11－2 解乙



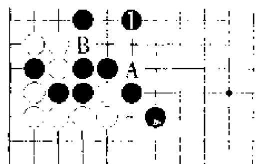
题 11－3 解甲

题 11-3 解乙　黑 1 尖顶似乎是先手补断，但白 2 立强化了白子，黑仍留有 A 位点的缺陷。

题 11-4 解　黑 1 跳不仅补掉 A 位断和 B 位冲断的缺陷，而且形状漂亮，该子对中腹的作用也最大。



题 11－3 解乙

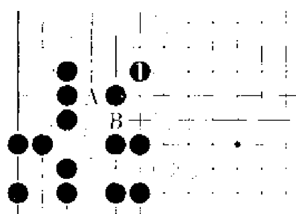


题 11－4 解

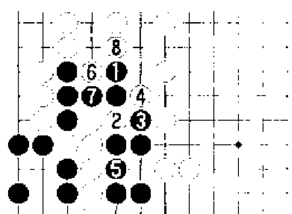
题 11-5 解甲　黑 1 尖，同时补掉白 A、B 两处的冲断，白方

的六个子无法闹事。

题 11-5 解乙　黑 1 如双，白 2 冲，4 断就形成对杀，以下至白 8 打，黑失败。



题 11－5 解甲

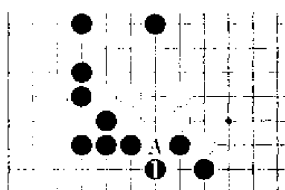


题 11－5 解乙

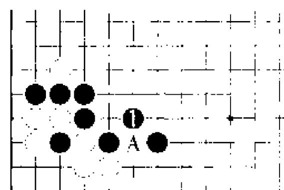
题 11-6 解　黑 1 虎是很好的补断方法，它使己方的眼形变好。

黑 1 如于 A 位接，则眼形稍差，而且 A 位之子对白的作用很小，故不及 1 位虎。

题 11-7 解　黑 1 虎使己方的棋更有眼形，这比 A 位接要好。



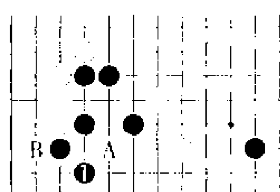
题 11－6 解



题 11－7 解

题 11-8 解　黑 1 倒虎不仅补断而且还护角，这种补法须好好体会。

黑 1 如于 A 位虎虽眼形不错，但被白 B 位扳，损失很大。

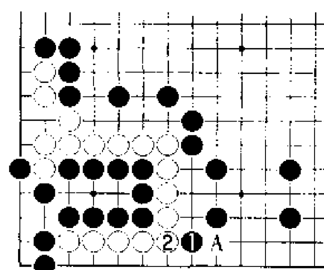


题 11－8 解

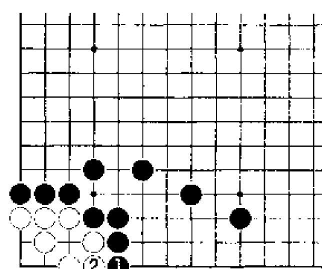
题 12-1 解　黑 1 尖，白 2

必挡，否则整块白棋全死，因此，黑1是绝对先手收官，而白1于1位尖，黑A位挡，白当然是先手，但黑不挡的损失远比黑1位先尖，白不理的损失要小，故理论上1位尖是双方先手，但黑理应能争到这个官子。

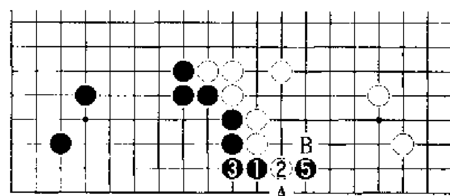
题 12-2 解　黑1立，白2挡，是黑先手收官，白若1位先扳也是先手收官，故这里是双方先手官子。



题 12-1 解

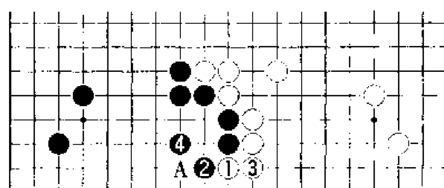

题 12-2 解

题 12-3 解甲　黑1扳，3接后白4若脱先，黑5夹是好手段白不能于A位阻渡，边地将遭巨大的破坏，故黑1扳基本上是先手收官，黑3接后白将于B位虎补。



题 12-3 解甲　白4脱先

题 12-3 解乙　白1扳，3接后，因白有A位夹的入侵手段黑4虎补也很重要，因而白1扳，接也可算作先手收官，也就是说这是双方先手官子。

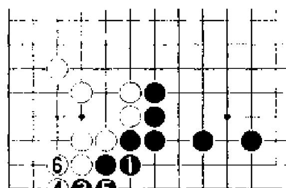


题 12－3 解乙

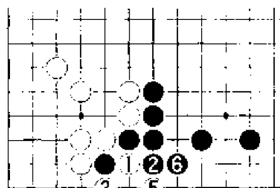
题 12-4 解甲 黑 1 接是后手，以后尚有 3 位扳接的先手权利。

题 12-4 解乙 白 1 打，3 提也是后手，以后有 5 位扳的先手权利。

由于双方后续的先手权利都不大，故对方都不会再应一手，因此这里 1 位的收官属双方后手。



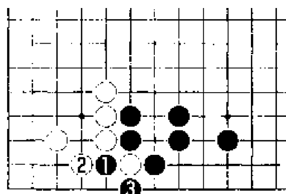
题 12－4 解甲 白②脱先



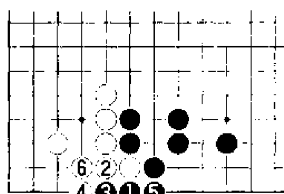
题 12－4 解乙 白④脱先

题 12-5 解甲 黑 1 打，3 提是后手，以后无任何有利的先手权利。同样，白于 1 位接也是后手，以后也没有任何有利的先手收官的权利，故这是彻底的双方后手官子。

题 12-5 解乙 黑 1 位打，白 2 接，黑 3 冲，5 接后白 6 必须补，故这是黑方先手收官，但在实地上要损失三目，这两种收官方法选哪一种则要视情况而定，将在以后讨论官子时再作进一步的研究。



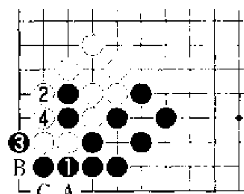
题 12－5 解甲



题 12－5 解乙

题 12-6 解　黑1接，白2必补，故是先手收官，白若先于1位冲，黑A位挡，白B位打，黑C位接，白再于2位补，这是白方后手收官。

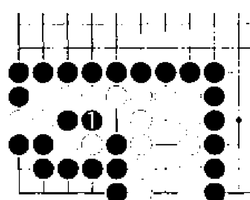
故黑1是单方先手收官，价值在5目以上。



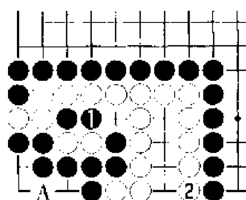
题 12－6 解

题 12-7 解　黑1提白两个子是后手收官，同样，白先于1位提黑一子，也是后手，这手棋是双方后手6目。

题 12-8 解　黑1提，白2必补，故黑是先手收官，而白先手1位提，黑也要在A位补一手，因此，这里是双方先手。



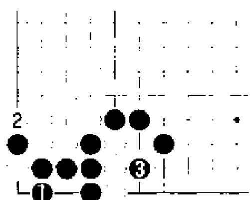
题 12－7 解



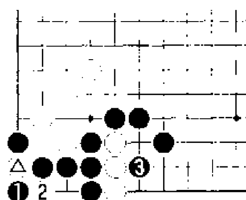
题 12－8 解

题 13-1 解甲　黑1做眼是延伸气的要处，白2提，黑3紧气，黑快一气杀白。

题 13-1 解乙　黑1提是恶手，白2扑是促气的常用手段，黑3紧气，白4提劫，成为劫争，黑失败。



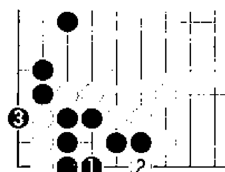
题 13－1 解甲



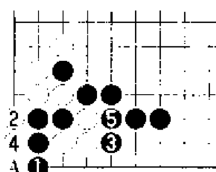
题 13－1 解乙　④＝△

题 13-2 解　黑 1 做眼也是延伸气的好手，白 2 扳，黑 3 紧气，黑胜。

题 13-3 解甲　黑 1 立是利用角端延伸气的好手，白 2 至黑 5 紧气，白须先接才能于 A 位紧气，黑胜。



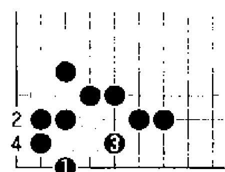
题 13－2 解



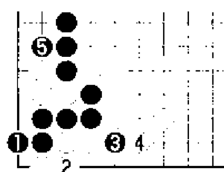
题 13－3 解甲

题 13-3 解乙　黑 1 扳，欲速而不达；白 2、4 紧气，黑反被白对杀。

题 13-4 解甲　黑 1 曲也是利用角端延伸气的下法，白 2 如接，黑 3 断再次利用敌方的缺陷伸气，白 4 打，黑 5 紧气，快一气杀白。



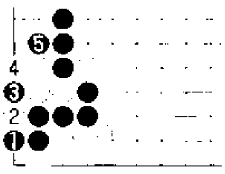
题 13－3 解乙



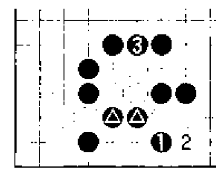
题 13－4 解甲

题 13-4 解乙　黑 1 曲时，白 2 立即扑入是导至劫杀的着法，这也是无奈的选择。

题 13-5 解甲　黑 1 扳是伸气的好手。白 2 只得挡，黑 3 紧气，白无法在两气之内杀死中间两个黑△子，黑胜。

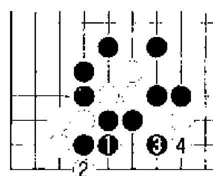


题 13－4 解乙　⑥＝②



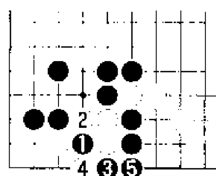
题 13－5 解甲

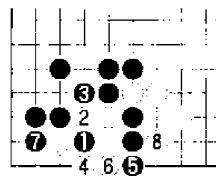
题 13-5 解乙　黑 1 接是一子不舍的下法，白 2 扳是正着，黑 3 再扳，为时已晚，白 4 挡，黑棋被杀。


题 13－5 解乙

题 13-6 解甲　黑 1 挖是必然之着，此点若被白方所占，黑必败，白 2 打，黑 3 一路打是关键，白 4 提，黑 5 接，白无法抵抗。

题 13-6 解乙　黑 3 上面打是错着，白 4 提后能成一眼，以下至白 8 紧气，黑失败。


题 13－6 解甲

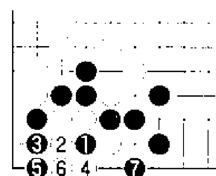

题 13－6 解乙

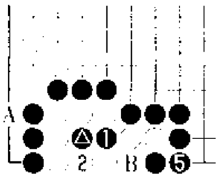
题 13-7 解　黑 1 断打是促气的好手，以下至白 6 接是必然之着，黑 7 尖，快一口气杀白。

黑 1 如于 3 位立，白 1 位接，成为白四气对黑三气的对杀。黑失败。

题 13-8 解　黑 1 扑，3 再扑是促气的常用手段，白 4 提，黑 5 接，黑胜。

其中黑 3 如不扑，而于 5 位接，白 A，黑 B 位打只能吃到两个无关紧要之子。


题 13－7 解

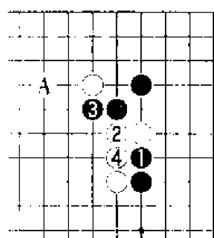

题 13－8 解　❸＝❶　④＝△

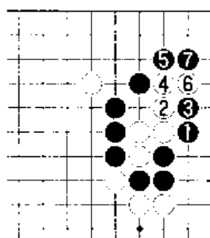
题 14-1 解　黑 1 顶，白 2 出头是必然之着，黑 3 出头也是

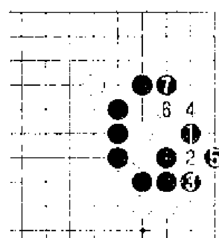
极为重要的，白 4 接这是正常的应对，白 4 也有 A 位跳出的下法。

题 14-2 解甲 黑 1 扳是有关双方强弱的要点，白 2 如长，黑一路紧气至黑 7 夹，白死。

题 14-2 解乙 白 2 如断打，4 再打是无用的挣扎，白 6 不得不接，黑 7 挡住，白必死无疑。

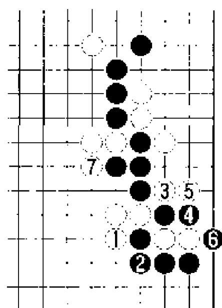

题 14－1 解

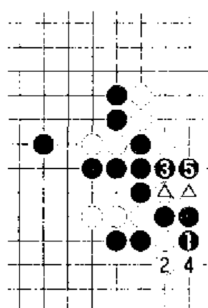

题 14－2 解甲


题 14－2 解乙

题 14-3 解 白 1 打，先手便宜，白 3、5 两打，弃掉两个子后再占 7 位，黑中腹四个子被擒杀，白大获全胜。

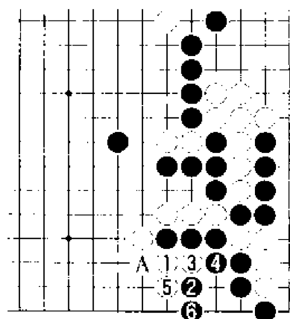
题 14-4 解 黑 1 打，长一口气后再于 3 位冲能杀死两个白△子，黑角虽然损失，但这仍是黑有利的结果。


题 14－3 解

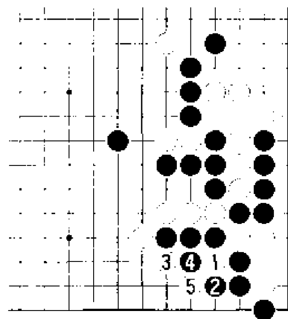

题 14－4 解

题 14-5 解　白 1 扳后黑 2 跳方是最好的补法，白 3 冲，5 挡是不顾自身安全的紧气，即使黑 6 做眼也能顺利的杀死白角子。何况，黑 A 位是极为有力的反击，白更不行。

题 14-6 解　白 1 断使黑难办，黑 2 如打，白 3 再扳打，5 打，黑全灭。



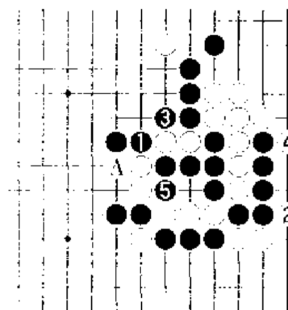
题 14－5 解



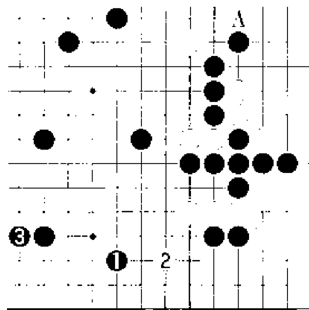
题 14－6 解

题 14-7 解　黑 1 断打是正确的，白 2 如扳，黑 3 提是要着，以下至黑 5 打，黑快一气杀白，黑 3 如于 A 位紧气则错，白 4 扳黑反被白所杀。

题 14-8 解　黑 1 大飞是阻止白右下强大的势力向外发展的好点，白 2 拦，黑 3 补角也不错，另外黑 A 位补尽左上角也是不错的着点。



题 14－7 解

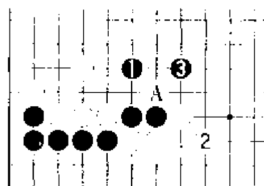


题 14－8 解

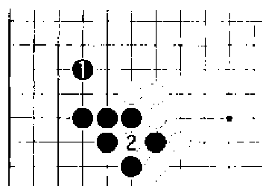
题 15-1 解　黑 1 跳是正着，白 2 补断，黑 3 再拓宽出路，形状整齐。

黑 1 如于 A 位曲则形状不好。

题 15-2 解甲　黑 1 出头是飞着，白 2 如提劫，黑仍可不加理采而去占其他要点。



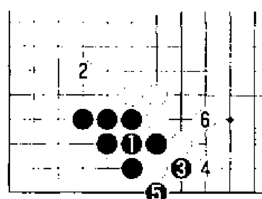
题 15－1 解



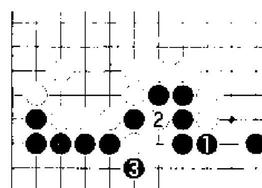
题 15－2 解甲

题 15-2 解乙　黑 1 粘则成愚形，白 2 飞封，黑 3 再断吃一子，仍被白封住，黑 1、3、5 三手棋所得无几，而白三手棋的作用远比黑棋大。

题 15-3 解甲　黑 1 使边、角通连是正着，白 2 提，黑 3 扳，白所得极小，白 2 如于 3 位立，黑 2 位接，对杀应是黑胜。



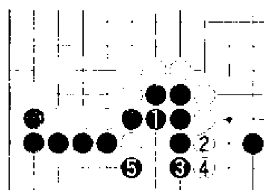
题 15－2 解乙



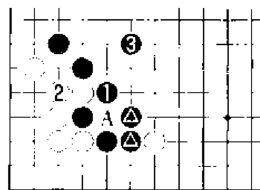
题 15－3 解甲

题 15-3 解乙　黑 1 接是白方希望的，这是没有愚形感觉，只有吃棋，逃棋想法的初学者下的棋，以下被白 4 先手封住，黑方亏损很大。

题 15-4 解　黑 1 打是正着，白 2 接黑 3 飞补，形状不错，黑 1 如于 A 位接则构成愚形，右边两▲子作用极小。



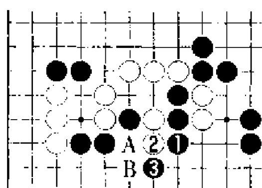
题 15－3 解乙



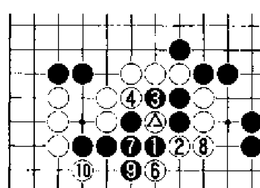
题 15－4 解

题 15-5 解甲 黑 1 立拥有良好的棋形意识，白 2 冲，黑 3 扳，白无所作为。

题 15-5 解乙 黑 1 打是无视棋形的下法，白 2 滚打，6 再打后 8 接，就有一场对杀的好戏，黑 9 挡，白 10 扳总是白方有利的对杀。



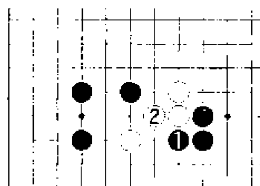
题 15－5 解甲



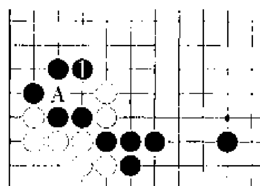
题 15－5 解乙

题 15-6 解 黑 1 长，迫使白 2 位曲，从而造成愚形三角，白亏，故 1 位是黑方强化自身、削弱白方的要点。

题 15-7 解 黑 1 双是棋形的要点，因被白占到 1 位，黑须 A 位接，形成两个愚形三角。



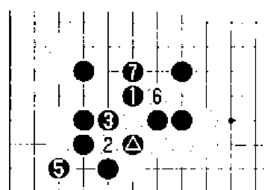
题 15－6 解



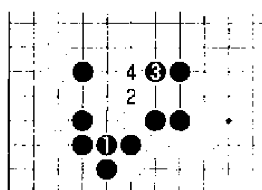
题 15－7 解

题 15-8 解甲　黑 1 包打是好手，黑 3 再打，白 4 粘后，黑 5 虎补，步调井然，白 6 断打，黑 7 长放弃两个废子，白并无收获。

题 15-8 解乙　黑 1 接形成两个愚形三角，白 2 长，黑 3 只得双，白 4 长出，黑无法将白三个子擒获，黑被断成两处，必将苦战。



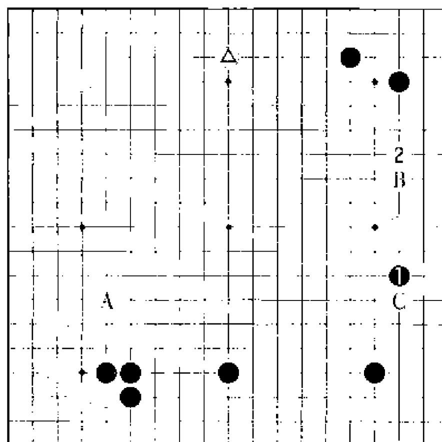
题 15－8 解甲　④＝▲



题 15－8 解乙

题 16-1 解　黑 1 拦的方向正确，它使下边的阵地立体化，以后 A 位大跳更能扩大下边的模样。

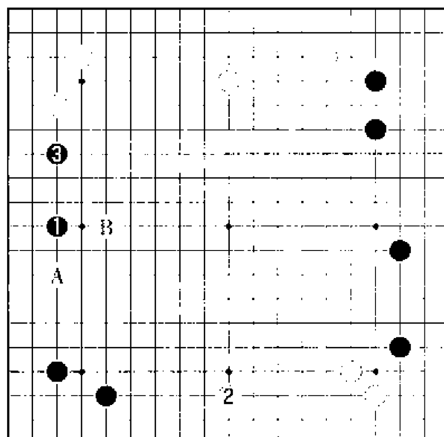
黑 B 位拦，白 C 位拆二使黑方下边的阵地只能构成偏平之形，而右上黑阵由于白△子的存在已无法构成更有发展前景的阵地。



题 16－1 解

题 16-2 解　黑 1 折是正确的选择，它阻止白方扩展模样，白 2 也是防止黑方左下阵地立体化的下法，黑 3 再折二使白上边的阵地成为偏平的阵势。

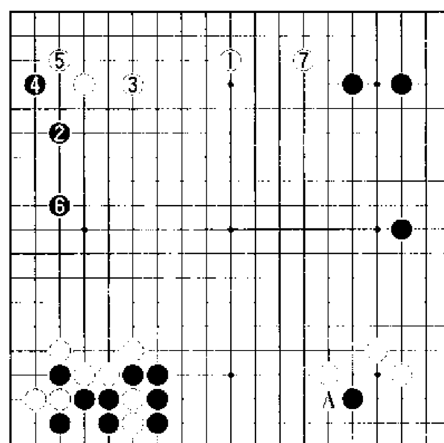
黑 1 如占 2 位折，则白占 1 位，黑 A 位棋虽也能使左下的阵地构成扇形，但白 B 位关，其规模远比黑方大。



题 16－2 解

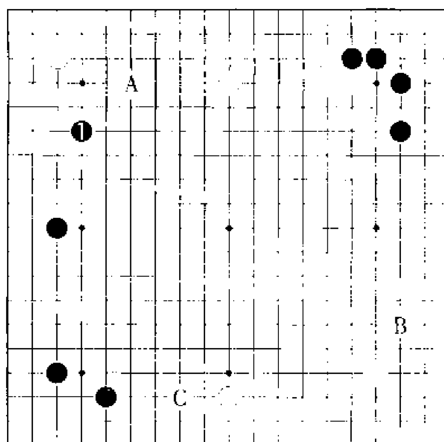
题 16-3 解　白 1 是阻止黑方双翼张开的好点，黑 2 挂角至 6 折二是基本定式，白 7折二仍是好点。

白 A 位挡下由于黑左下的阵地太厚，故在这里着手价值较小。



题 16－3 解

题 16-4 解　黑 1斜折三是阻止白上方的阵地立体化的要点，白如 A 位应，黑也可考虑 C 位方向扩展。



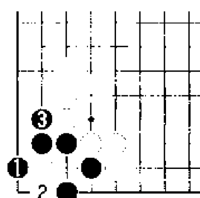
题 16－4 解

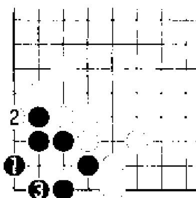
题 17-1 解　黑 1 扳二・一路是眼形的要点，白 2 破眼，黑 3 爬，左边尚有一眼。

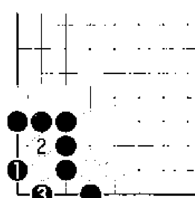
题 17-2 解　黑 1 占二・一路后 2 位和 3 位必可得一而活。

黑 1 如于 3 位，白占 1 位，黑死。

题 17-3 解　黑 1 二・一路夹是眼形要点，以后 2 位和 3 位必可得一而活。


题 17－1 解


题 17－2 解


题 17－3解

题 17-4 解　黑 1 跳占二・一是要点，以后 3 位和 2 位必可

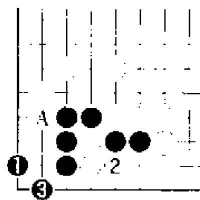
得一而活。

黑 1 于 A 位挡，白 2 拐吃，黑死。

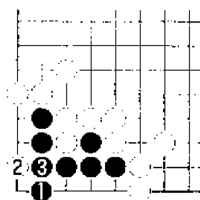
黑 1 于 2 位吃白两个子，白 1 位大飞，黑死。

题 17-5 解甲 黑 1 是要着，白 2 点，黑 3 接能活。

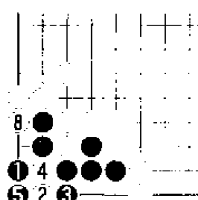
题 17-5 解乙 黑 1 虎这里似乎也能活，但白 2 点，4 扑后 6 位再扑是破眼的好手法，黑死！



题 17－4 解



题 17－5 解甲

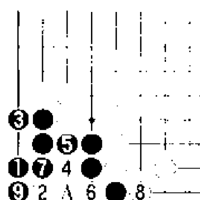


题 17－5 解乙

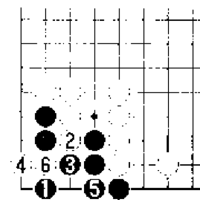
题 17-6 解甲 黑 1 占二·一路是要着，以后 2 位和 3 位必可得一，白 2 点，黑 3 从容做眼，白 4 尖，6 扑是无效的，黑 7 简单地打就能造成白接不归，但黑 7 理应先于 A 位提劫，这叫有劫先提。

题 17-6 解乙 黑 1 占这边的二·一似乎也是要点，但白 2 冲，4 点能先手破眼，黑 5 如做眼，白 6 断形成金鸡独立之势，黑死。

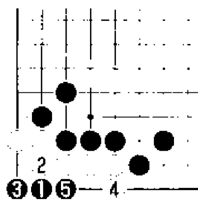
题 17-7 解 黑 1 点二·一路是正着，白 2 接，黑 3、5 连续点眼后形成“盘角曲四”白基本上是死棋，为了说明这个问题请看：



题 17－6 解甲



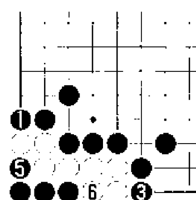
题 17－6 解乙



题 17－7 解甲

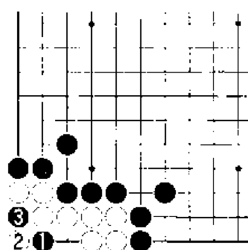
参考图一 黑可先下 1、3 两着紧气，然后 5 位紧气，白 6 只得提后成为参考图二，黑 1 点眼，3 提劫成为劫杀。但是，黑方

掌握开劫的主动权，因而，黑可在棋局结束后，将己方所有的缺陷补好，使敌方无法找到劫材后，再按参考图一的下法杀白，故有“盘局曲四、劫尽棋亡”之说。就是说劫能补尽的话就是死棋，若劫材无法补尽则应通过实践来解决。

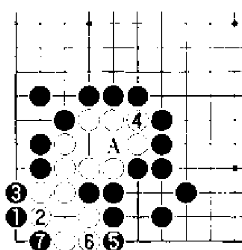


参考图一

题 17-8 解 黑 1 点二·一路是好手，白 2 只得做眼，黑 3 退出，白 4 是防黑 A 位扑破眼，以下至黑 7 扑入成为劫杀。



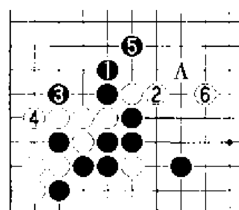
参考图二



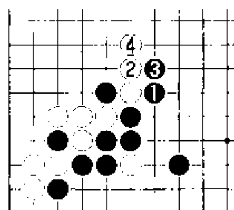
题 17－8 解

题 18-1 解甲 黑 1 长，先加强己方最弱之子是正确安排，白 2 长也强化自身，黑 3 夹，5 尖出拓宽出路以强化自身，白 6 也拓宽出路，此着也可于 A 位尖。

题 18-1 解乙 黑 1 打，3 压将左边的黑子送掉，并使白能围成大片地域，黑损。



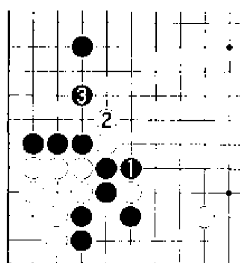
题 18－1 解甲



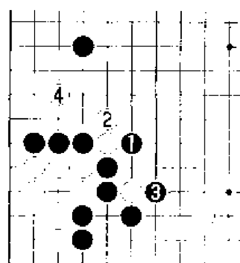
题 18－1 解乙

掌握开劫的主动题 18-2 解甲　黑 1 曲出，强化自身是正着，白 2 长，黑 3 跳出各自强化薄弱之棋，这是正常的下法。

题 18-2 解乙　黑 1 打，白 2 长后，黑 3 仍得补一手，故黑 1 的作用只是强化白子、削弱友军而已，白 4 飞，黑左边遭受重大打击。



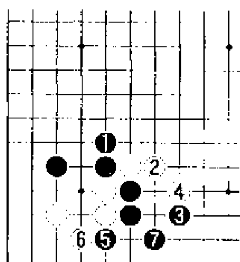
题 18－2 解甲



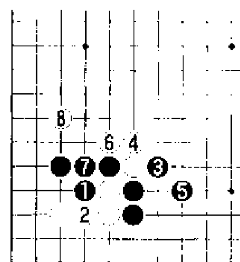
题 18－2 解乙

题 18-3 解甲　黑 1 长，白 2 长，黑 3 折一各自加强弱子是正确的，这是因为无法给予敌方有效的打击之故。

题 18-3 解乙　黑 1 虎，3 打都是利敌之举，黑 5 仍得补一手，白 6 打，黑已陷入困境，黑 7 接，白 8 飞封，黑方大败。



题 18－3 解甲

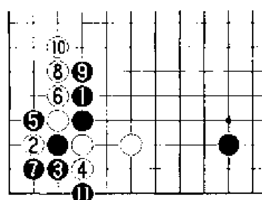


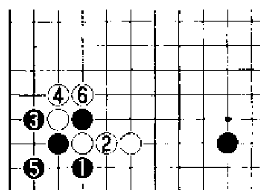
题 18－3 解乙

题 18-4 解甲　黑 1 长，强化自身是有效的着法之一，黑角上三·三之子并无危急之感，白 2 打，4 贴，黑仍有办法做活，以

下至黑 11 扳补活是正常的应对。

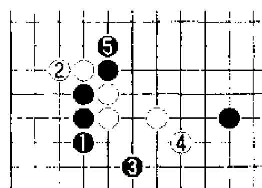
题 18-4 解乙 黑 1 打，3 打，5 补活，是软弱的下法，白 6 补后构成强大的外势，黑方大损。

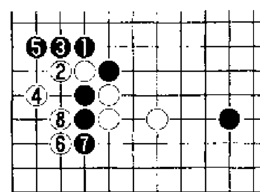

题 18－4 解甲


题 18－4 解乙

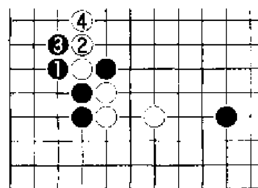
题 18-5 解甲 黑 1 是强化自身的要点，以下双方各自强化弱子，这是都正常的战术形式。

题 18-5 解乙 黑 1 打，3 挡企图杀死白方要子虽是必须考虑的下法之一，但因黑自身两个子并不强大，这是难以实现的目标，白 4 尖是好手，黑 5 如立，白 6 飞三・三，黑反受困。


题 18－5 解甲

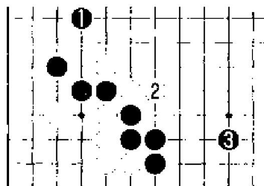

题 18－5 解乙

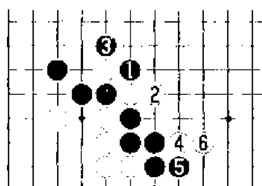
题 18-5 解丙 黑 1 打，3 长，虽也是强化自身的下法，同时也强化了敌人，削弱了友军，这是不可取的下法。


题 18－5 解丙

题 18-6 解甲 黑 1 小飞强化左边是正确的，白 2 长，黑 3 再拆二强化下边，这都是在无法对中腹的白子给予有效的打击时采用的下法。

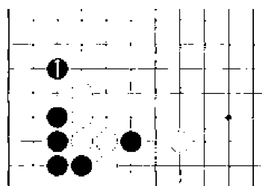
题 18-6 解乙　黑 1 打，3 抱打，虽能使左边的黑子得到更大程度的强化，但白 2 长却对下边的黑子产生不利的影响，白 4 搭，黑处境不妙。

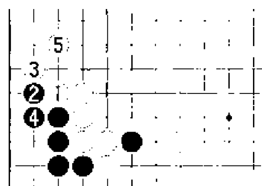

题 18－6 解甲


题 18－6 解乙

题 19-1 解甲　黑 1 跳，出头是必然的一手。

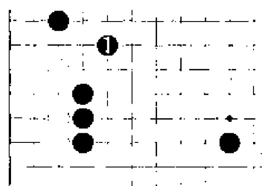
题 19-1 解乙　黑若脱先，白 1 挡，黑 2 不得不扳，白 3 扳，5 虎，白势得到很大程度的加强，黑棋被封，不可承受。

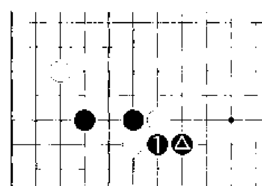

题 19－1 解甲


题 19－1 解乙

题 19-2 解　黑 1 飞封是重要的一手。

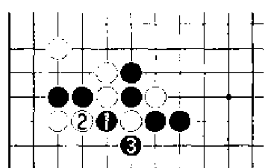
题 19-3 解　黑 1 断是绝对的一手，此点若被白接上，黑◬子将受到极大的伤害，而且白方也出了头，故此着有连络、切断、出头与封头的四大作用，是绝对的一手。


题 19－2 解

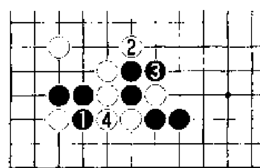

题 19－3 解

题 19-4 解甲　黑 1 断打是必然的，白 2 也必须断打，黑 3 提是正常的应对。

题 19-4 解乙　黑 1 曲是恶手，白 2 打 4 接，黑棋被割裂开，而且角中尚未活净，大为不利。



题 19－4 解甲

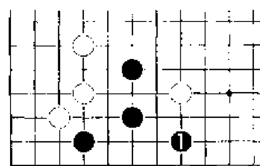


题 19－4 解乙

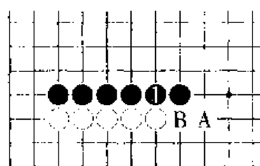
题 19-5 解　黑 1 小飞是有关根据地的要着，不可忽视。

题 19-6 解甲　黑 1 接是正着，使黑势得到很大程度的加强。白是否要走 A 位跳出头则看情况而定，因为黑 B 位挡下不是先手。

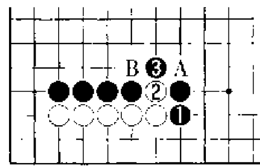
题 19-6 解乙　黑 1 挡虽能封住白棋的出路，但白 2 冲，与黑 3 挡交换后产生 A、B 两个断点，黑方外势的强度减弱不少。



题 19－5 解



题 19－6 解甲



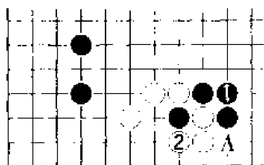
题 19－6 解乙

题 19-7 解　黑 1 接是正着，白 2 必补黑取得先手。

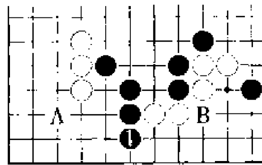
黑 1 于 A 位挡看来是先手，白 2 补后，黑仍留有 1 位的断点，而且下边是否被黑方围成地域仍是疑问。

题 19-8 解　黑 1 立是好手，因接着 A 位点三・三和 B 位

断必可得一而建立根据地,此手棋应好好体会、学习。



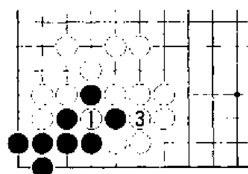
题 19－7 解



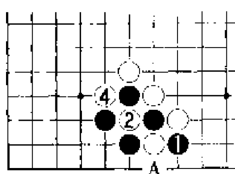
题 19－8 解

题 20-1 解　白 1 提劫，3 再提这是白方劫胜的图形，这与黑先于 1 位粘仅相差 4 到 5 目。这是非常小的劫，只是在收小官子时才会争的。

题 20-2 解　黑 1 打,企图杀死白方的二路子,白 2 提劫,若黑方劫败,白 4 再提,黑方在此作战可谓全军覆灭,黑若劫胜只是在 A 位再提一子,虽也有所收获,但这是大本钱去作小买卖,即以大搏小,用专业的术语来说就是黑重白轻。故黑不能贸然挑起这样的劫争,若再强调一下的话,这个劫的价值很大。



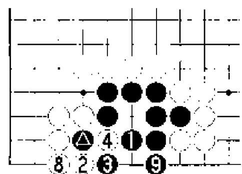
题 20－1 解



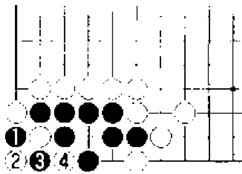
题 20－2 解

题 20-3 解　黑 1 做眼，白 2 打，黑 3 做劫是唯一的求活手段。白 4 提劫,黑若能于▲位提回劫,白 8 接是正确的,尽量减少劫败带来的损失。黑 9 做眼,白 10 再提劫,黑劫胜则活,白自身并无损失，故称为白方无忧劫，这个劫总的价值是 30 目强，这并不是太重要的劫争。

题 20-4 解　黑 1 扑,3 再补迫使白 4 提,从而造成劫活,其价值也是 30 目强。



题 20－3 解

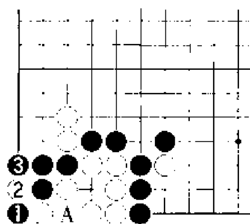


题 20－4 解

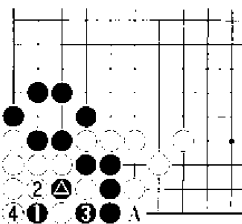
题 20-5 解 黑 1 扑，白 2 提，黑 3 打形成劫争，黑要劫胜的话不仅要争到 1 位还要进而进到 A 位，即要打二个劫。术语称为二手劫，白只要打胜一个劫就行，若只计算双方死亡的兵力，大概是 30 目，但若考虑上边两个白子的强弱则价值也将增大。这里的劫是四手才解决问题，而不是一般的劫争只要三手棋就解决。

题 20-6 解 黑 1 扳打是好手，以下至黑 5 提劫，黑劫胜立即提白，而白争到劫后还要 A 位紧气后才正式进入你死我活的劫争，故这是黑方有利的劫争，称为宽一气劫，其总价值也是 30 目强。

黑 1 如于 3 位提，白 1 位退出就形成眼杀，黑失败。



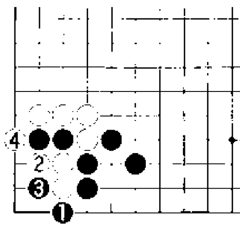
题 20－5 解



题 20－6 解 ⑤＝●

题 20-7 解甲 黑 1 扳，再 3 打能产生两个劫材，一面收官，一面打劫是一种正常的下法。

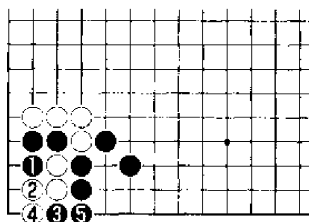
题 20-7 解乙 黑 1 长，再 3 扳的找劫方法能产生四个劫材，但在目数上是损的，要慎重使



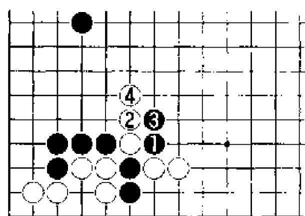
题 20－7 解甲

用。故不能绝对的说哪一种好，而只能说这一种是损地域的劫材，不要随意使用。

题 20-8 解 黑 1、3 的劫材是大损的，因黑方下的是废子，只是白白帮敌方下子，这是绝对不能考虑的劫材，只能于 2 位打，才是好的劫材。



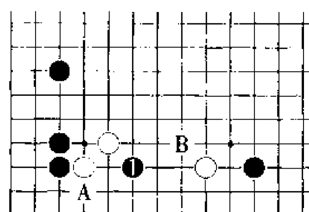
题 20－7 解乙



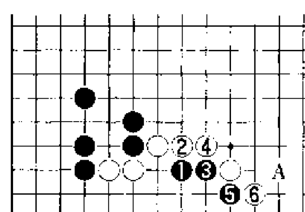
题 20－8 解

题 21-1 解 黑 1 是入侵的好点。因有 A 位扳渡和 B 位外逃两条出路。入侵之子不会受困。

题 21-2 解 黑 1 打入是急躁的，白 2、4 连压，6 再连扳，黑因没有 A 位之子接应，黑的打入无法取得成果。



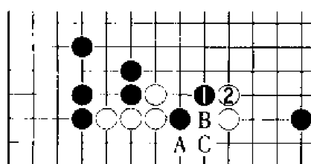
题 21－1解



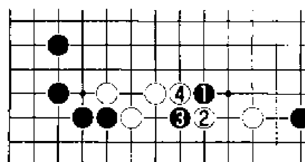
题 21－2 解

题 21-3 解 黑 1 尖，着法不妥因留有 A 位扳渡的后路。白 2 可挺出，黑若于 B 位或 C 位强行阻渡则棋形不佳。另外，白 2 挺出作战不利的话也可选择 A 位扳渡。

题 21-4 解 黑 1 的入侵点选择不当，白 2 托渡，黑除了失去 3 位的入侵手段并无收获，只能起到强化白阵的作用。



题 21－3 解



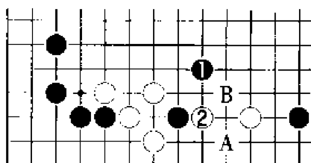
题 21－4 解

题 21-5 解　黑 1 小飞外逃是恶手，白 2 顶，左、右通连，白方的入侵除了下出孤棋外可说一无所获。

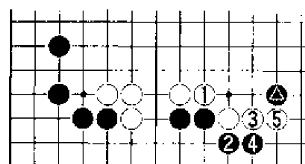
黑 1 应于 A 位小飞或 B 位才是正着。

题 21-6 解　白 1 简单的压住就行，黑 2 扳，白 3 长，5 再长，黑▲几乎成了废子。

入侵敌阵一是要注意入侵点，二是要有周围的友军支援，单枪匹马的入侵就难以起到爆炸性的效果。



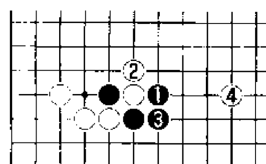
题 21－5 解



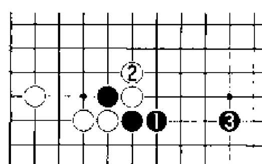
题 21－6 解

题 22-1 解甲　黑 1 打与白 2 交换是损的，因黑 1 之子对自身的强化好处不大，而白 2 之子是实实在在发挥作用的一手，黑 3 接，白 4 拦，黑苦。

题 22-1 解乙　黑 1 退出，白 2 也必须长出，黑 3 拆二安根是正常的应对。



题 22－1 解甲

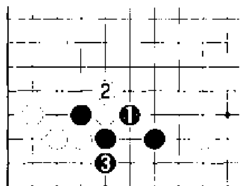


题 22－1 解乙

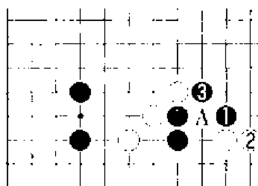
题 22-2 解　黑 1 与白 2 长作交换是有利的，因黑 1 之子对下面的黑子在眼位和出路上都有好处。

题 22-3 解　黑 1 压与白 2 长的交换是有必要的，黑 3 再虎使出头坚挺。

黑 1 如于 3 位扳，白可于 A 位断；黑 1 如于 A 位曲出则是愚形，十分委屈。



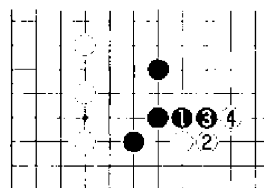
题 22－2 解



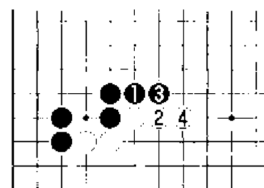
题 22－3 解

题 22-4 解　黑 1 压与白 2 长是不必要的先手交换，因自己出路已经很广不必再为拓宽出路而强化下边的白子，黑 1 可于 4 位对白子进行攻击。

题 22-5 解　黑 1 压、3 压与白 2、4 交换是损的，应于 4 位行棋。



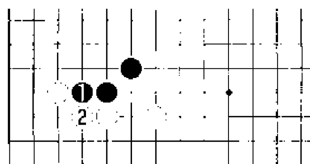
题 22－4 解



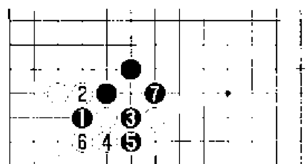
题 22－5 解

题 22-6 解甲　黑 1 顶与白 2 交换是损的，在收益很小的情况下让白边、角通连是不合算的交换。

题 22-6 解乙　黑 1 扳，白 2 断，黑 3 打，5 冲使右下的白子受伤才是正着。



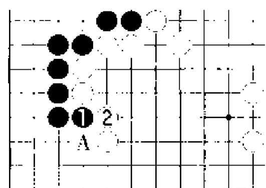
题 22－6 解甲



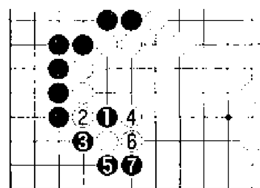
题 22－6 解乙

题 22-7 解甲　黑 1 冲，白 2 挡的交换只是巩固白阵，对黑自身是毫无好处的，至少要想到 A 位尖顶与白 2 立交换才稍有好处。

题 22-7 解乙　黑 1 跨是好手筋，白 2 冲，黑 3 断，白不得不补，黑 5 打，7 长使白方的地域减小不少。

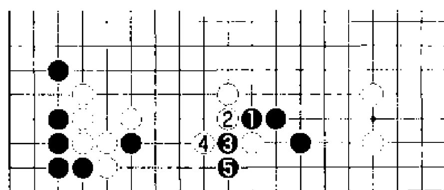


题 22－7 解甲



题 22－7 解乙

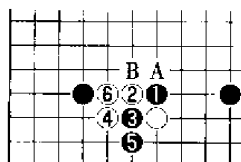
题 22-8 解　黑 1 冲与白 2 挡作交换是有必要的，因黑 3 断，5 立后能吃住一个白子而建立根据地。



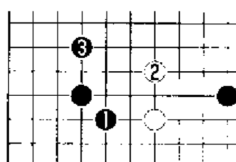
题 22－8 解

题 23-1 解甲　黑 1 压是一种错误的进攻手段，白 2 扳，黑 3 断更错，经白 4 打，6 接后，黑所得无几而角子受伤。

题 23-1 解乙　黑 1 尖，护角并夺取白子的根据地才是正确的攻击思路，白 2 关，黑 3 也关，继续取地并对白子施加压力。



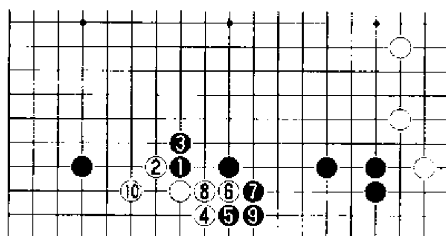
题 23－1 解甲



题 23－1 解乙

题 23-2 解　黑 1 压也是错误的攻击，经白 2 扳，4 尖至白 10 虎，黑方既没有成势，也没有什么其他的利益而把白子变强。

黑 1 应在 6 位玉柱，护住右下的地域，同时也是夺白根据地之着，另外，黑 1 于 10 位小飞也是可采用的攻击方法。

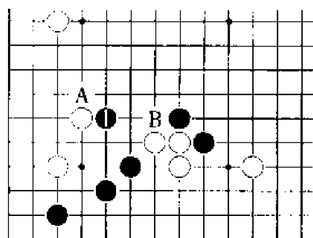


题 23－2 解

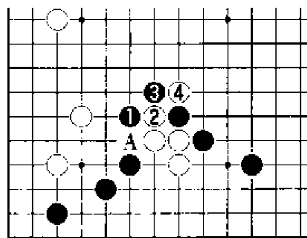
题 23-3 解甲　黑 1 压是好手，以后 A 位扳破白左边的地域和 B 位封头必可得一，白顿感为难。

题 23-3 解乙　黑 1 枷，操之过急，白 2 冲，4 断打，黑的攻击失败。

另外，黑 1 于 A 位冲或是 2 位压也错，这是夹道欢送！



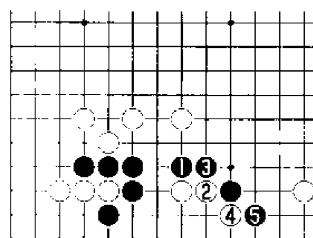
题 23－3 解甲



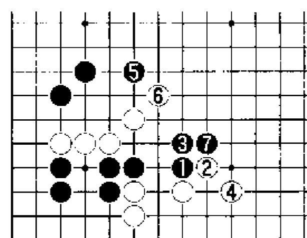
题 23－3 解乙

题 23-4 解 黑 1 压是正着，它兼有出头与封头的双重作用，白 2 顶、4 扳、黑 5 可连扳，在这里，黑只要求得安定就是胜利。

题 23-5 解 黑 1 压是正着，它不仅是出头，而且还含有攻击中间四个白子的意向，黑 7 再压仍是这一类的正着。



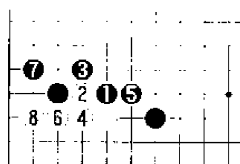
题 23－4 解



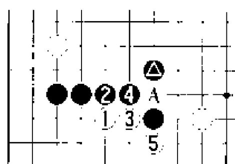
题 23－5 解

题 23-6 解 黑 1 压能将白棋封住，这是有效的压，白 2 挖须征子在有利才行，以下至白 8 立做活，黑取得外势是黑 1 压的预期效果。

题 23-7 解甲 黑 2、4 连压是一错再错，白 5 扳轻松连络，黑▲子并未起到作用，黑 4 于 A 位接要好得多。

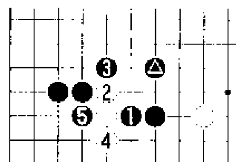


题 23－6解



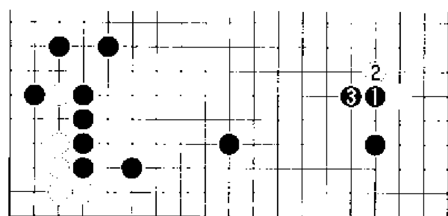
题 23－7 解甲

题 23-7 解乙　黑 1 顶阻渡是好手，白 2 冲，黑 3 扳住，黑▲子将发挥包围的重大作用，以下是黑 5 夹紧，白子无法动弹。



题 23－7 解乙

题 23-8 解　黑 1 压能扩大模样，这是可取的下法，白 2 扳，黑 3 长，下边的模样很可观。

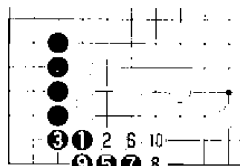


题 23－8 解

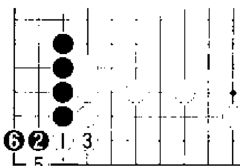
题 24-1 解甲　黑 1 扳，3 接是后手，黑 5 扳至白 10 扳这是黑方的先手权利，这是双方正常的边界。

题 24-1 解乙　白 1 扳，3 接也是后手，白 5 扳是先手权利。

两图相比，白差 7 目，黑差 6 目，故这是双方后手 13 目。



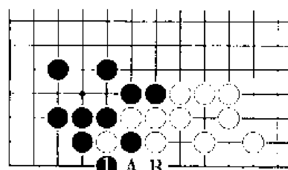
题 24-1 解甲



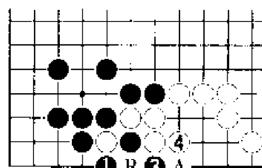
题 24-1 解乙

题 24-2 解　黑 1 提后，双方的边界应是黑 A、白 B，这与白于 A 位提，双方各相差 3 目，故这是双方后手 6 目。

题 24-3 解　黑 1 提后，黑 3 再扳是先手，白 4 退是正着，以后的边界是白 A 位打，黑 B 位接，因黑 A 位冲是后手，故黑 1 提和白 B 位提的价值是双方后手 8 目。



题 24-2 解

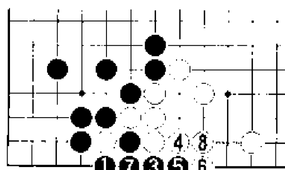


题 24-3 解

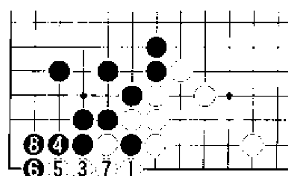
题 24-4 解甲　黑 1 提后 3 位扳，白若不愿打劫到只能于 4 位退，黑 5 再冲仍是先手，若白能于 5 位挡的话就差 2 目。

题 24-4 解乙　白 1 提后，3 位扳，黑若退的话，边界制定是黑 8 接。

两图相比各差 7 目共 14 目，若双方都能立即挡的话就是 10 目，这是一手有伸缩性的官子，与双方的劫材多少有关。



题 24-4 解甲

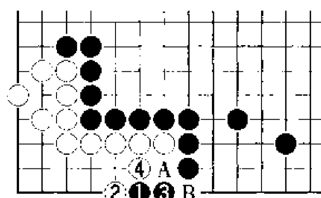


题 24-4 解乙

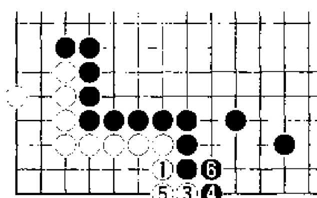
题 24-5 解甲　黑 1 小飞，白 2 挡是正着，黑 3 退，白 4 只得顶住，以后白 A 打，黑 B 接是白方的先手权利。

题 24-5 解乙　白 1 挡是后手，但以后 3 位扳接是白 1 挡后的权利。

两图相比差 5 目，故这是单方先手 5 目，而白 1 挡的收官方法称为逆收 5 目。



题 24-5 解甲

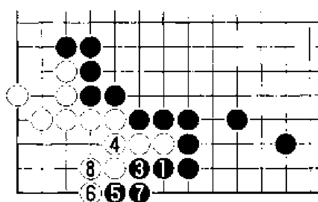


题 24-5 解乙

题 24-6 解　黑 1 拐是后手，黑 3 打，5 扳接是先手权利，白 8 接是最后边界。

白若先于 1 位挡，以后一路扳接也是先手。

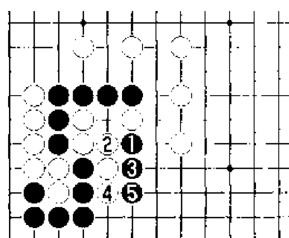
两者相比黑方相差 4 目，而白方相差 6 目，故黑 1 位拐是双方后手 10 目。



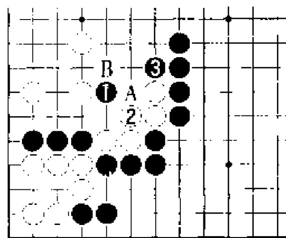
题 24-6 解

题 25-1 解　黑 1 夹是好手筋，白 2 接黑 3 要夹紧，白子无法逃脱。

题 25-2 解　黑 1"点方"是好手，白 2 如接黑 3 拐，白五子全死！白 2 如于 A 位顶，黑 B 位长出，白也全死。



题 25－1 解

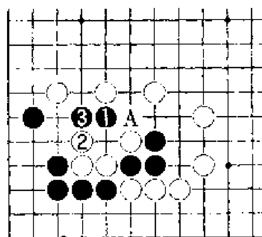


题 25－2 解

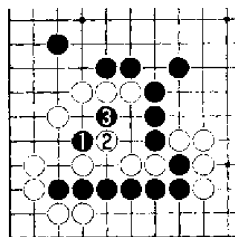
题 25-3 解　黑 1 点是好手，白 2 曲，黑 3 冲，白要子无法逃脱。

黑 1 如于 A 位打，白 1 位挡就形成劫。

题 25-4 解　黑 1 夹是好手筋，白 2 是最强的抵抗，黑 3 挖是相关连的好手，白两个要子无法逃脱，下面的黑子全部逃脱。

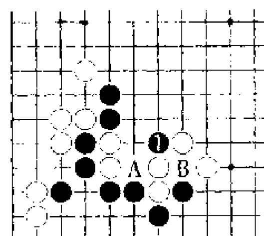


题 25 - 3 解

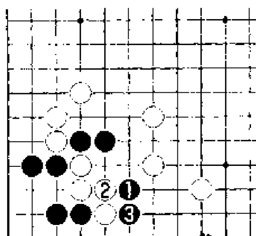

题 25 - 4 解

题 25-5 解　黑 1 嵌是好手筋，以且 A、B 两点必可得一，断下白方要子。

题 25-6 解　黑 1 飞点，白 2 如接，黑 3 夹紧，白四个子无法逃脱。

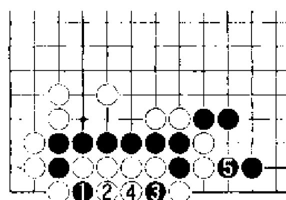


题 25 - 5 解

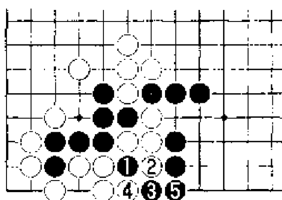

题 25 - 6 解

题 25-7 解　黑 1、3 两扑，破白下边的眼是形成接不归的关键，黑 5 紧气，白两个子已无法逃脱。

题 25-8 解　黑 1 断，3 破眼是形成按不归的关键之着。



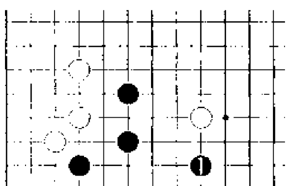
题 25-7 解



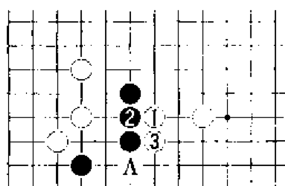
题 25-8 解

题 26-1 解甲　黑 1 大飞是要根的要着,不可省略。

题 26-1 解乙　黑脱先的话,白 1 点 3 贴下,黑棋即成孤子,而且白 A 位扳更是毁形的要点,故在一般的情况下黑是不能脱先他投的。



题 26-1 解甲



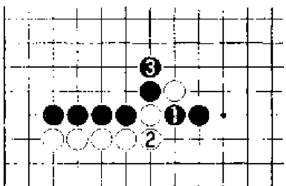
题 26-1 解乙

题 26-2 解　黑 1 断打是必要的,白 2 接,黑 3 长是正常的应对。

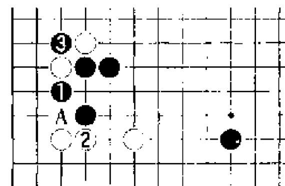
黑 1 如于 3 位退,白 1 位接,黑棋被割裂,损失惨重。

题 26-3 解　黑 1 虎阻渡是正着,白 2 连,黑 3 断打能在左方建立强势。

黑 1 如于 A 位挡,白 2 也是连回,黑 1 之子紧贴着白方的活棋,而对左边的白子影响减少。



题 26-2 解



题 26-3 解

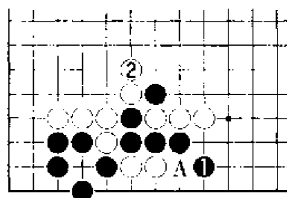
题 26-4 解　黑 1 尖是正着，白 2 长也是正着。

黑 1 如于 A 位挡，白于 1 位夹能先手并毫无缺陷的封住黑方向右的出路，黑方吃亏。

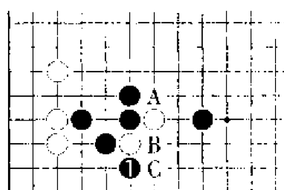
题 26-5 解　黑 1 二路打是近代的下法，白若 B 位接，黑 C 位爬，白难受。

黑也有 A 位封头的下法，不过以后留下白 C 位虎的余味。

黑 B 位打是恶手。



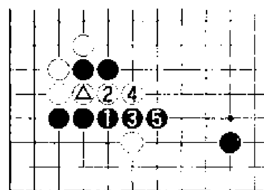
题 26－4 解



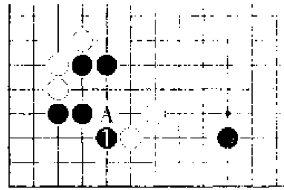
题 26－5 解

题 26-6 解　对于白△位冲，黑冷静的退是正着，以下至黑 5 退，白亏损。

题 26-7 解　黑 1 尖顶补断是正着，它兼有护角和夺白根据地之作用，黑 1 如于 A 位双就仅有护断的作用，效率太低。



题 26－6 解

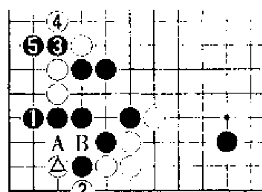


题 26－7 解

题 26-8 解　白△夹，入侵黑角后有 2 位渡和白 A，黑 B、白 1 渡的两条后路，黑没有办法对它采取直接的打击；黑 1 立是好手，白 2 渡，黑 3 能断下两个子得到补偿。

黑 1 于 2 位立阻渡是无谋之着，白 A、黑 B、白 1 位渡，黑角

无偿的被白夺走。



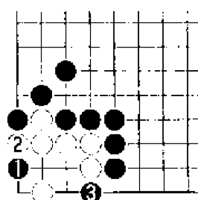
题 26－8 解

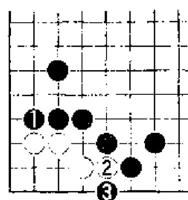
题 27-1 解　黑 1 占二·一路是眼形要点，白已无法活。

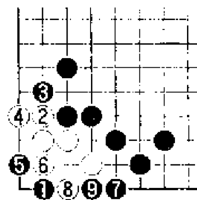
黑 1 若于 3 位扳，白占 1 位即活。

题 27-2 解甲　黑 1 挡是最简单、最好的杀白方法，由于白的眼位不够无法做出两个眼。

题 27-2 解乙　黑 1 点是完全没有必要的杀法，因为缩小眼位能行的总是以外部的缩小眼位为佳，白 2 爬 4 立扩大眼位，以下至黑 9 打成为劫杀，黑失败。


题 27－1 解


题 27－2 解甲


题 27－2 解乙

题 27-3 解　黑 1 虎是唯一的抵抗，白 2 打，黑 3 做劫，成为劫活。

黑 1 如于 4 位接，白 2 位扳，黑即死。

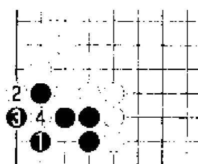
黑 1 如于 2 位扩大眼位，则白占 1 位黑也无法活。

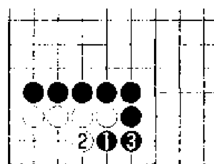
题 27-4 解　黑 1 扳，3 接缩小眼位，白已成为死形。

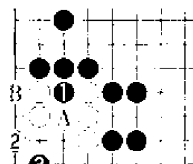
题 27-5 解甲　黑 1 冲，缩小眼位是简单而有效的杀法，白

2尖，黑3点，白无法做活，白2如于A位挡，则黑B位扳即死。

题27-5解乙 黑1冲，白2占二·一路也是眼形要点之一，但黑3再冲，白4挡后，黑5点，白即死。

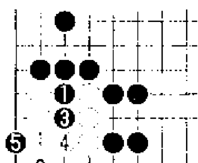

题27-3解

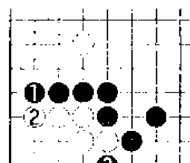

题27-4解

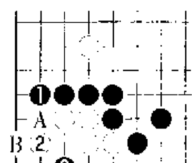

题27-5解甲

题27-6解甲 黑1立是好手，白2挡黑3再扳，白无法活。

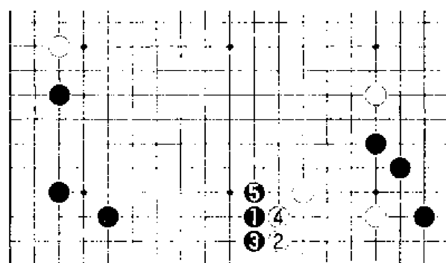
题27-6解乙 黑1立，白2尖是眼形要点，但黑3点眼，白仍死。黑1如于A位扳，白2挡，黑不得不于1位接，白B位立即活。


题27-5解乙


题27-6解甲

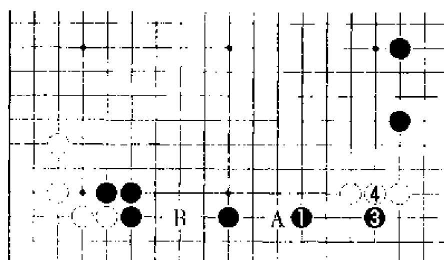

题27-6解乙

题28-1解 黑1折是极好之点，不仅使己方构成立体的阵地，同时也对白方两个子构成威协，白2小飞安根，黑3挡下至5长，使黑方阵地得到进一步的强化。


题28-1解

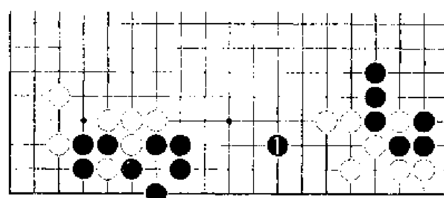
题 28-2 解　黑 1 拆二也是极好点，因黑进而还有 3 位点夺角的手段。

白若先于 A 位大飞也是好点，接着白更有 B 位打入的手段。



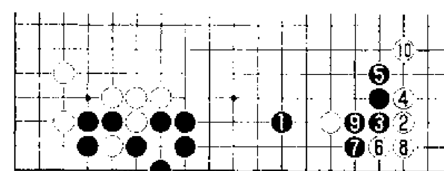
题 28－2 解

题 28-3 解　黑 1 是意义不大的一手，因左边的黑棋是活棋，不再需要围地安根，右下的白棋也是活棋，故此着与双方的强弱无关，也不能围成大模样，可以说是一手大官子。



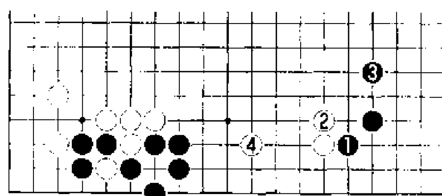
题 28－3 解

题 28-4 解甲　黑 1 拆对黑方来说围地不大，对白来说是夺根之着，但白 2 可点三・三脱身转换，黑方的攻击收益不大。



题 28－4 解甲

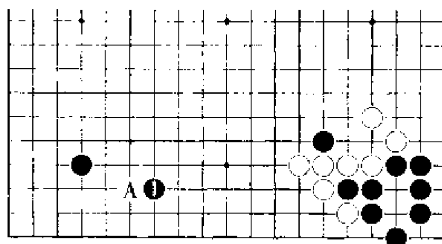
题 28-4 解乙 黑 1 尖顶，3 再关是正确的下法，白 4 拆二是考虑到黑左下是强棋的缘故，但白向黑方的强棋拆总是无奈而低效的。记住：将敌方赶向己方发挥不大的强势是正确的。同样也要尽量避免己方的子走向敌方的强势。



题 28－4 解乙

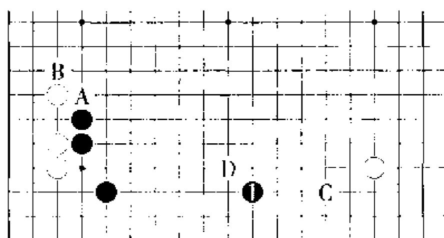
题 28-5 解 黑 1 大飞是重要的一手，这是防守性的拆，白 2 如拦，黑 3 压 5 退，白 6 如接，则下边有势力重复之感。黑完全没有必要拆得更大，以防白方打入。

黑 1 如不拆，白将于 A 位挂角。



题 28－5 解

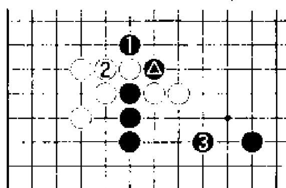
题 28-6 解 黑 1 拆五是正常的，因 A 位压是绝对的先手。黑左边的子自身没有根据地和眼形，故也不是很强的外势，不能于 C 位挂角，以免白 D 位附近打入。

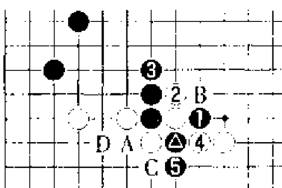


题 28－6 解

题 29-1 解 黑 1 打是有利的，因白 2 接后构成愚形，另外黑 1 之子还能保护▲子不被白方征掉，黑 3 再拆二是正确的行棋次序。

题 29-2 解 黑 1 打也是有必要的，它能保护▲子避免被征掉，白 2 长，黑 3 再长，白 4 不能断打，因黑 5 长后 A 位打和 B 位征必可得一，白 4 如于 B 位压，黑 A 打，白 C 位长后黑 D 位长，白难办。

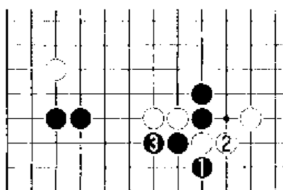

题 29－1 解

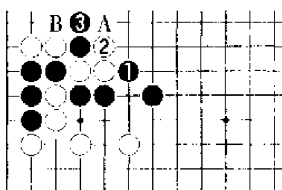


题 29－2 解

题 29-3 解 黑 1 打是帮助白方连络之举，这是利小弊大之着。黑 1 应于 2 位打，给白方的连络制造一些麻烦才对。

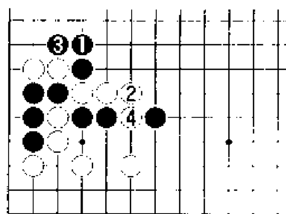
题 29-4 解甲 黑 1 打是有必要的，白 2 长，黑 3 再长后 A 位征和 B 位挡必可得一而救出被围的四个子。


题 29－3 解



题 29－4 解甲

题 29-4 解乙 黑 1 单长,似乎 2 位征和 3 位挡仍可占到一处,但白 2 长后有 4 位的反击手段,黑方亏损。

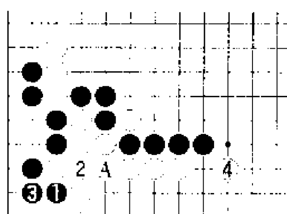


题 29－4 解乙

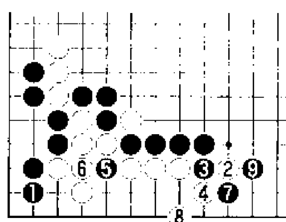
题 29-5 解甲 黑 1 打后 3 再接就能显示出黑 1 之着并不重要,由于这一交换就失去 A 位断打的可能,白能从容地走 4 位跳出。

题 29-5 解乙 黑 1 单长是正着,白 2 如跳,黑 3 冲,5 断打后 7 断,白 8 只得虎,黑 9 征,白出头被阻。

所以,白 2 只能于 7 位小飞出头。



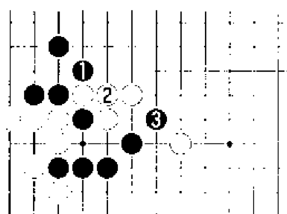
题 29－5 解甲



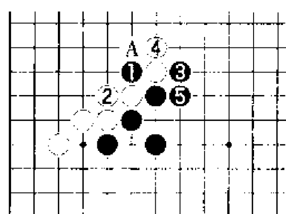
题 29－5 解乙

题 29-6 解 黑 1 打与白 2 接是一个有利的交换,因黑 1 之着有利于出头和眼形,而白 2 接只能构成愚形。

题 29-7 解 黑 1 打,白 2 接后构成愚形,这是有利的交换,黑 3 打则是利敌之举,白 4 长后对黑 1 造成很大的伤害,故黑 3 应于 5 位退,白 4 如于 A 位抱打,则黑再于 3 位打。

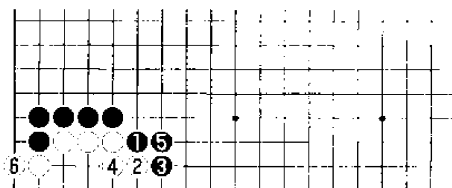


题 29－6 解



题 29－7 解

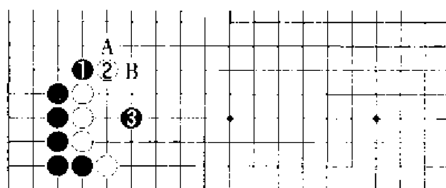
题 30-1 解　黑 1 扳、3 连扳紧凑有力，由于白方三子头被扳住，无法对黑进行有力的反击。



题 30－1 解

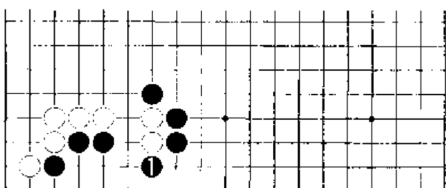
题 30-2 解　黑 1 扳住白三子的头是要点，白 2 扳是俗手，黑 3 点是毁白形状的要处，故白 2 应于 3 位补才是正着。

黑 3 于 A 位扳，虽很痛快，但白 B 位长后黑恐怕难以争到 3 位的要点。



题 30－2 解

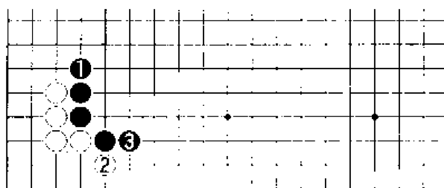
题 30-3 解　黑 1 扳住白两子的头，白已无法阻止黑方的连络。



题 30－3 解

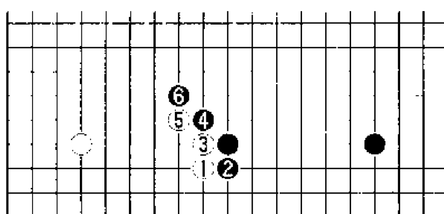
题 30-4 解　黑 1 长是必然的一手，此点被白占到，黑棋两

子头被扳住以后，行动不便。



题 30－4 解

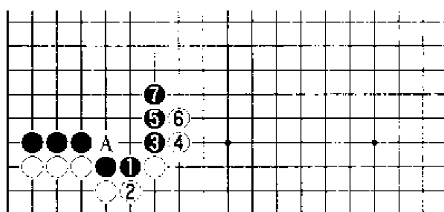
题 30-5 解 白 1、3 的下法不好，黑 4 扳，6 连扳，白的棋形不佳，而黑方的势力有很好的发挥潜能。



题 30－5 解

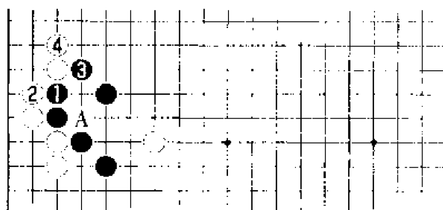
题 30-6 解 黑 1 顶是恶手，是自愿的将两子头凑白扳住。以下至白 6 贴紧，黑 7 一定得长，若 7 位再被白扳住，黑形崩，黑方所着之子的势力太过集中，重复。

黑 1 应于 A 位接才是正着。



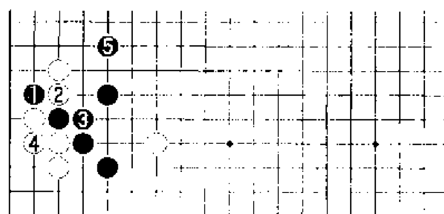
题 30－6 解

题 30-7 解甲 黑 1 顶仍是俗手，白 4 长出后黑仍留有 A 位断打的缺陷，白有很多利用。



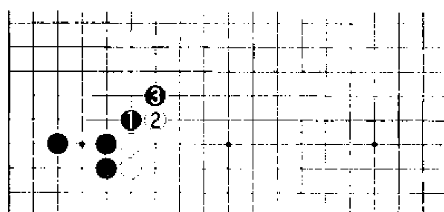
题 30－7 解甲

题 30-7 解乙 黑 1 连扳是正着，白 2 断打是必然之着，黑3 接，白 4 也只得接，黑 5 关出，不仅没有什么缺陷给白利用，而且黑 1 之子尚有种种先手利用。



题 30－7 解乙

题 30-8 解 黑 1 扳、3 连扳，是强有力的好手，黑方的棋形远比白方展开、舒畅。



题 30－8 解

题 31-1 解　白 1 虎是有关根据地的要着，而且眼形也好，这首选之点。

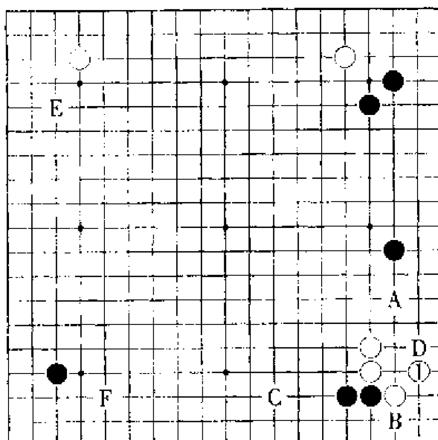
白 1 于 A 位小飞虽也是有关根据之着，而且瞄着黑右上薄弱的阵地准备打入，但黑 B 位扳不仅有关双方根据地而且实利也极大。

白 1 于 B 位立，有关双方根据地，黑 C 位拆二后，再于 D 位的点方非常讨厌，若于 A 位再小飞拆则速度太慢。

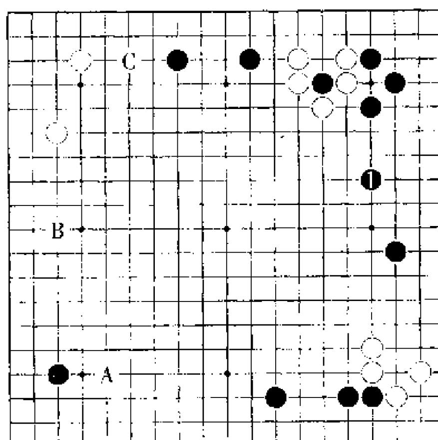
白 1 于 C 位栏无现实的利益，若被黑占到 B 位扳损失不小。

E、F 两点虽是布局中的大场，但右下角黑白双方都有孤子的情况下是无暇占据这一类大场的。

题 31-2 解　黑 1 补边是重要的一手，因右上和右下的白棋都比较坚固，故这里不宜发生战斗，势孤求和就是指这一类的情况。

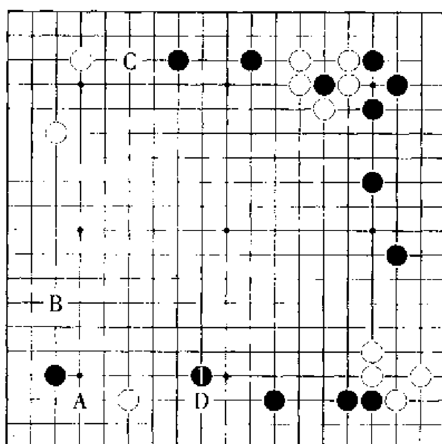


题 31－1 解



题 31－2解

黑A位补角，B位拆边都是布局大场，C位拆一是强化拆二阵地进而准备入侵白角都是不错的着点，但比1位补边稍逊色。



题31－3解

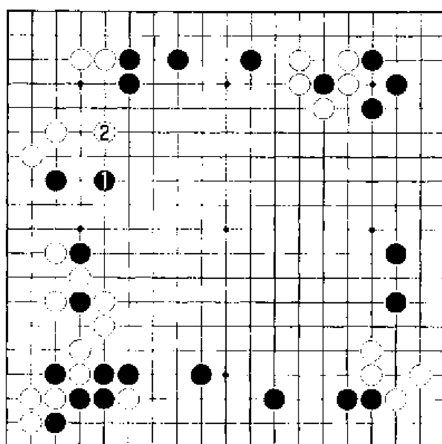
题31-3解　黑1夹击白子并且强化右下的阵地是重要的一手。

黑A位尖护角虽也是常见之下法，但白D位拆二后黑右下的拆二阵地也受到不良的影响。

黑B位拆二更是消极的围地。

C位拆一虽也有一定的意义（上题已经说过）但不能与1位相提并论。

题31-4解　黑1关是常法，但白上、下两块都非常强大。黑左边的子的死活对白棋并不产生影响，故这也是一种废子因为黑在左边并不要刻意为两个孤子的生

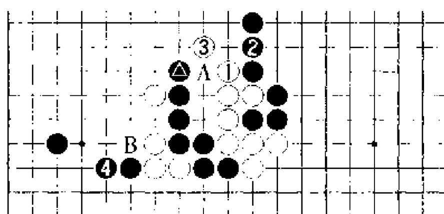


题31－4解

存而奋斗，而只要不被白方拖累，不要给白在左边围成巨大的地域就行，黑1关就容易被白拖住，而实战的下法就是将这些残子弃掉、压缩白地，并能扩张上边的地域，这是明于弃取的表现。

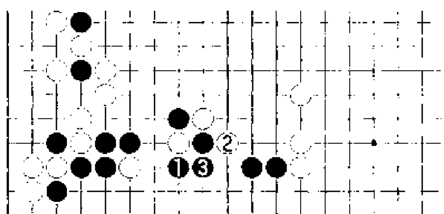
题32-1解　白1压是为了出头的必然之着，这里另有一个原因是白1压是先手，黑只能于2位接。在黑没有◬子时，白占A位尖或1位压都能出头时仍要选择1位压。

白3尖是黑右边三个子坚实得很，白再压不是先手，故就选择3位尖使己方的出路尽可能宽一些，黑4退也是正着，若于B位夹紧，白C位捧接，黑方两个子紧贴住白方四个子，而下边尚有二间的空隙，漏洞很大，这是不利的，另外，黑4退对白方的威胁同样很大。



题32－1解

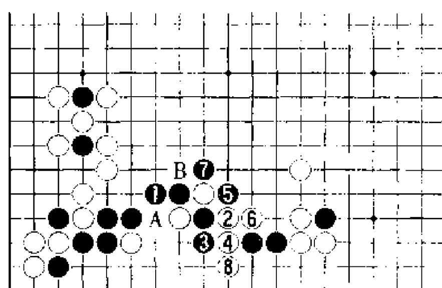
题32-2解甲　黑1打，3接主要是保护左下的黑子，由于左边的白子十分强大，在这里一旦发生战事，黑方就要吃亏，黑3接后黑方全部安定，白无计可施。



题32－2解甲

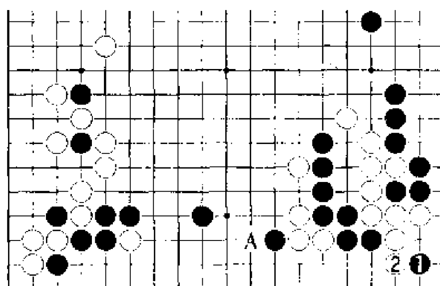
个子被断下，白左下的孤子得以安定，黑7提很厚，但在这里已无用武之地。

黑1如于2位退，白1位打，黑如B位长，白A位接就会发生混乱，这是黑方不愿看到的结果。



题32-2解乙

题32-3解 黑1点入的攻击是一种以杀棋为唯一目的的攻击，因黑1之子对黑自身没有益处，这是一种错误的攻击方法，即把攻击与杀棋混淆成一回事，而黑A位退同样是夺白根据地对白攻击，而黑A之子对下边的围地是有用的，这种一面获利，一面攻击才是正常的攻击法，应该说获利是发动攻击的重要目的，而攻击能杀死敌子只是一种极端现象。如果攻击只想杀敌而不及其余，那么当你一发动攻击就往往是走向失败的开端，必须牢记！



题32-3解